PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • GBA • XBOX • MOBILE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

MET DEVIL MAY CRY 4 POSTER!

BURNOUT PARADISE
DE VETSTE NEXT-GEN RACER

DEVIL MAY CRY 4
DIK VERDIENDE TOPSCORE

THE CLUB
SURVIVAL OF THE FITTEST

ZACK & WIKI
VERRASSEND GOED

VERKIEZING BESTE PU-BLISHER 2007

TOMB RAIDER
UNDERWORLD

WWW.PU.NL

FEB 2008

€ 3,65



PLUS: BLEACH: INDRUKWEKKEND VECHTSPEL OP DE DS • NIGHTS MAAKT VERWACHTINGEN NIET WAAR • GEDULD WORDT BELOOND IN SOCOM: TACTICAL STRIKE • TOFFE UITBREIDING OVERLORD • SONIC MET RIVALS TERUG IN AL Z'N GLORIE • SPEUREN NAAR KWALITEIT IN SHERLOCK HOLMES VS ARSÈNE LUPIN • NADERE KENNISMAKING MET RAINBOW SIX VEGAS 2 EN FAR CRY 2 • DONKEY KONG GOOIT Z'N NAAM TE GRABBEL • LINK'S CROSSBOW TRAINING IS GEEN SCHOT IN DE ROOS • WAT GAAT 2008 ONS BRENGEN? • MEDAL OF HONOR HEROES 2: OORLOG OP DE Wii • EN MEER...

DOWNLOAD NU
DE PLAYSTATION 3
OF XBOX 360 DEMO!

KIJK OP: WWW.BE-RECKLESS.NL
& JOIN THE CLUB!

WIN ÉÉN VAN DE:
SONY HOME CINEMA PROJECTORS!



Welcome to The Club! Verkrijgbaar vanaf 8 februari 2008.
www.theclubgame.com





ask about games .com





PLAYSTATION 3



THE CLUB™

SEGA®

www.sega.co.uk

VERLIEZEN

In de tijd dat ik nog aan sport deed (en dan bedoel ik echt fysiek, niet virtueel) was ik behoorlijk fanatiek. Zo fanatiek zelfs dat verliezen niet in mijn woordenboek voorkwam. Tenminste, het woord bestond natuurlijk wel, maar was eigenlijk alleen van toepassing op mijn tegenstanders. Als ik een potje tennis alleen al dréigde te verliezen, moest mijn racket het vaak ontgelden (lees: in een uitbarsting van woede zijn eind tegen een ijzeren netpaal vinden) waardoor ik de wedstrijd en het toernooi wel móest winnen om van het prijzengeld weer een nieuwe te kunnen kopen.
Na verloop van tijd leerde ik natuurlijk dat je niet altijd de beste kunt zijn, je eigenlijk alleen maar van jezelf kunt verliezen en, belangrijker nog, dat het allemaal maar een spelletje is en het voornamelijk om de lol ervan gaat. Soms heb je je dag gewoon niet en sommige mensen zijn nu eenmaal beter.
Ik heb daar lang in geloofd, tot we op oudejaarsnacht met z'n allen een potje Big Brain Academy tegen elkaar gingen doen. Mannen tegen de vrouwen, dat zou natuurlijk een eitje worden! Toen om twaalf uur het vuurwerk buiten losbarstte en we met 11-0 achter stonden, kreeg ik de woorden "Gelukkig Nieuwjaar" nauwelijks over mijn lippen. Nee, je kunt niet altijd de beste zijn, maar soms moet je het wèl zijn! Zeker als het een potje gamen tegen vrouwen betreft!
Later viel het kwartje natuurlijk, wij mannen hadden vanaf zeven uur 's avonds dik aan de baco's gezeten, terwijl die meiden twee uur deden over een half glaasje wijn. Tja, en als je geestverruimende middelen tot je neemt, werkt dit allesbehalve geestverruimend, en dan moet je je zeker niet wagen aan van die quasi intelligentie-spelletjes.
Bah! Volgende keer neem ik geen Wii mee, maar leg ik een LAN aan waarop we gezellig een potje Counter-Strike gaan spelen! Dan moet ik die chicks nog zien, die ons mannen er onder krijgen!



Niels





DE REDACTIE

De E3 gaat ook in 2008 door, zo hebben wij uit zeer betrouwbare bron vernomen. Echter, net als het afgelopen jaar, zal het weer een kleinschalige gameshow zijn, en niet dat mega-event dat we van de jaren daarvoor gewend waren. Wat vinden onze redacteuren daarvan?

JURJEN



Ik heb vorig jaar overgeslagen, maar na dit bericht begint het wel weer te kriebelen. Ik hoop wel dat derde partijen wat meer tijd en aandacht aan hun Wii-games besteden, zodat er voor mij buiten de Nintendo-stand ook nog wat valt te beleven.

STEVEN



Meh, heb er nog geen mening over. Dat betekent in ieder geval dat we weer met een leuke ploeg naar Leipzig gaan, of eventueel naar de nieuwe locatie van de Game Convention. Misschien dat ik het over een paar maanden zuurder vind dat de E3 niet in zijn grootse vorm terugkeert, als ik weer LA kriebels krijg.

MAARTEN



Ik heb me er eigenlijk al een beetje bij neergelegd dat de E3 een verloren zaak is. Als uitgevers vaker met andere leuke events voor hun games komen in plaats van de ouderwetse E3, dan kan ik daar nog best mee leven ook. Dan kun je de games tenminste de aandacht geven die ze verdienen.

J.J.



Fantastisch. Helemaal omdat het weer kleinschalig wordt en dat was een feest vorig jaar... of gooi ik nu mijn eigen glazen in want wil dan iedereen straks op kosten van de zaak naar LA vliegen? In dat geval, helemaal kut en het wordt toch niks, je komt nergens in en alle games zijn al bekend.

BORIS



De E3 is dood. Leve de Leipzig Games Convention. Ondanks dat het in Duitsland is, heb ik daar vorig jaar best wel hard gelachen.

JEROEN



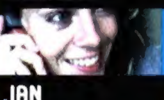
Het is jammer dat de E3 niet meer dat grote feest is, maar aan de andere kant spreekt die kleinschaligheid me wel aan. Lekker overzichtelijk, geen wachtrijen voor achteraf toch niet zulke interessante games.

ED



Die paar keer dat ik de E3 heb bezocht, vond ik het een toffe ervaring, maar het was echt té druk. Een game goed spelen, kon je vergeten. Beter meerdere kleinschalige evenementen dan één megashow. Hoewel ik de feesten in L.A. altijd helemaal top vond...

MURIELLE



Of die E3 nou klein is of supergroot, voor mij maakt het allemaal niks uit. Ik mag toch niet mee... Nou ja, we gaan er op de site natuurlijk wel iets vets mee doen, daar kun je op rekenen, hoor.

JAN



Enerzijds mis ik de sfeer van extravagante feesten en de complete karavaan aan vrienden en collega's die je daar ontmoet, anderzijds heb ik vorig jaar triple A games in alle rust kunnen bekijken en speelde ik meer spellen dan ooit. Dit jaar zal alles, een stuk kleiner maar toch, weer in het vertrouwde LA Convention Center zijn, en ben ik er natuurlijk gewoon weer bij. Ik kan de PU lezers natuurlijk niet hun jaarlijkse portie E3 nieuws onthouden...

IEMAND MOET HET DOEN

De een gaat naar Mexico, de ander naar Duitsland. "Maakt mij niks uit", sprak Jan monter: "ik mag met de nieuwe Brothers in Arms spelen!"
Kijk, dat is de spirit. Niet de trip hoort centraal te staan maar de game, en wat dat betreft is onze meest ervaren gametester nog even gretig als bij z'n eerste PU-reisje naar het buitenland, inmiddels alweer bijna tien jaar geleden.
Gelukkig bleek BiA een heerlijke game; daar gaan we in ieder geval vanuit, want we hebben vrijwel alleen maar foto's gekregen waar Jan met die voor hem zo kenmerkende enthousiaste (idiote) grijns op staat.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Voor de eerste 'Ouden Doosch' vanuit onze nieuwe locatie bij het HUB. besloot ik eens een blik te werpen op onze 'cover-muur'. In ons nieuwe testhok hangen namelijk alle covers van alle PU's die ooit gemaakt zijn.
Zo viel mijn oog op de PU van november 2001 met op de cover... Devil May Cry, de game waarvan deel 4 (ik verklap het maar vast) in dit nummer het hoogste cijfer scoort. Grappig ook dat op die cover eveneens de review van Socom werd aangekondigd, een serie waarvan we in dit nummer het nieuwste deel op de PSP bespreken. Daarnaast blikten we vooruit op World of WarCraft, nog onwetend van het enorme succes dat deze game tot op de dag van vandaag zou hebben. Dat mijn oog daarbij tegelijkertijd viel op een akelige spelfout was even een onaangename verrassing; net als de smaak van het pakje kauwgum dat gratis bij dat nummer zat.



ED

DE VETSTE TRIP OOIT?

Zoals jullie weten maken we als gamejournalisten regelmatig coole trips. Ook ik heb in mijn prille carrière als PU-redacteur best al wat mogen smikkelen van toffe uitjes. Maar de trip naar Mexico die ik vorige maand voor Tomb Raider: Underworld maakte, was wel by far de vetste tot nu toe... misschien zelfs wel de vetste in de historie van de PU.

Want na een dag de game bekijken, de producer en designer interviewen en een dag ruïnes checken, volgden vijf (!) dagen in Cancún, de mooiste badplaats van Mexico.
Je kon er echt van alles doen: zonnebaden, kijken naar de azuurblauwe zee, zwemmen in het lauwwarme water, waterpoloën, beach- en voetvolleyen en zelfs jet-skiën. Geweldig!
Het hàd ook geweldig kunnen zijn... als ik niet op de eerste ochtend, bij de eerste stap in het water, mijn teen had gebroken omdat ik die keihard stootte tegen de enige rots die de zee van Cancún rijk is. Fucking hell!
Het was ook te mooi om waar te zijn. Ach, nu weet ik in ieder geval ook hoe een Mexicaans ziekenhuis eruit ziet.

MAARTEN











★ Brief ★ VAN DE MAAND

FIFA 08 OLD SKOOL

Hoi PU,
Vier weken geleden ging ik lekker op vakantie: drie weken chillen aan de Spaanse costa, en als ik terug zou komen zou FIFA 08 bij me in de postbus liggen. Ik had namelijk via zo'n site FIFA 08 besteld.
Na drie weken relaxen kom ik terug in het regenachtige Nederland (ja, het regende weer) met maar één ding in m'n hoofd FIFA 08!!!!!!!!!!!!!!!
En ja hoor, hij ligt keurig in de postbus. Zonder te kijken wat er op de disc staat, doe ik hem in mijn Xbox 360. Ik start hem op... Na ff een kleine tien minuten gespeeld te hebben valt het me op dat er hele oude spelers in zitten en dat het heel lelijk is, en dat vond ik raar omdat 't natuurlijk een next-gen game is.
Ik haal de disc eruit en bekijk hem. WTF!!!! FIFA 2007 staat er op de disc!
Ik stap snel op m'n fiets en fiets in de fokking regen naar de Bart Smit. Na het verhaal verteld te hebben, zegt die baklap achter de balie dat het toch niks uitmaakt welk jaar het is. Als hardcore gamer spring ik dus bijna uit m'n fokking vel. Maar ik blijf rustig en vraag vriendelijk of ik even met de manager mag praten. Na het hele verhaal ook nog eens aan de manager te hebben verteld, vraagt baklap nr. 2 of ik het bonnetje nog heb. NEE, natuurlijk heb ik het bonnetje niet, zeg ik boos tegen de manager. Waarop hij antwoordt: "dan kunnen we u niet verder helpen".
Zonder nog een woord te zeggen tegen die baklap bijeenkomst, ga ik terug naar huis en doe FIFA 2007 in de discreader. Met een diepe zucht start ik Barcelona-Real Madrid op en ga weer rustig verder met m'n carrière.
Simon Heffels | Internet

Weird verhaal, Simon. FIFA 2007? Da's bijna een collectors-item. Sowieso moet je dus altijd een betalingsbewijs bewaren, ook als je via internet een game aanschaft. Als troost krijg je van ons een EA game naar keuze. Hoewel keuze, je weet het al, natuurlijk!!

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd. STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

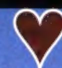
SINTS ROW

Heej gasten,
Twee jaar geleden heb ik een Xbox 360 gekregen van Sinterklaas. Ik dacht, eindelijk lekker gamen want ik ben lekker de eerste in de buurt met dat apparaat. Dus ik meteen Saints Row aangeschaft en een abo op Xbox Live.
Een jaar later hoor ik over het probleem van die drie rode lichtjes. Ik denk, niks aan de hand dat gebeurt bij mij toch niet. Wat gebeurt er na twee dagen. Xbox kapot. Ik dus dat hele apparaat opsturen, uren bellen en ga maar door. Eindelijk na twee maanden krijg ik hem normaal terug (wel een beetje vies) maar meteen weer aan de bak met gamen natuurlijk.
Een maandje later loopt mijn Xbox weer voortdurend vast met Saints Row. Ik denk, niks aan de hand en ga gewoon door. Maar in een keer klapte m'n Xbox uit dus ik zet hem aan, haal de disc eruit en ik kijk erop (want misschien waren het wel krassen op de disc) maar nee. Het waren hele scheuren.
Ik meteen opbellen naar Microsoft. Ze zeggen dat ik een formulier in moet vullen en de disc moet opsturen. Meteen doen dus.



Twee weken later bel ik op: waar blijft m'n game? Ja, Microsoft heeft de game niet ontvangen dus je hebt pech. Dus kan ik fluiten naar de game en de 60 euro die het gekost heeft. Gelukkig krijg ik nu Saints Row van de Sint. Oh, en ga zo door met jullie blad.
Groetjes,
Camiel Goossens | Liessel

Triest verhaal. Als troost gaan we dan maar gewoon zo door met ons blad; alleen voor jou Camiel!



LIEFDE

Beste Muriëlle,
Misschien krijg je wel meer van deze berichten binnen maar ik hoop dat je me een beetje serieus kunt nemen.
Eind november ben ik met een paar vrienden naar de Gameplay geweest. Über vet. Daar heb ik Yvonne ontmoet (bb64 als ik het goed onthouden heb). De Gameplay wordt ieder jaar beter en heter. Maar goed, toen we thuis kwamen had ik een gevoel dat ik niet kon thuisbrengen. Nu ben ik er achter gekomen wat het was/is: ik ben dus verliefd, "zucht". Iedere keer als ik aan haar denk, krijg ik vlinders in m'n buik. Dit heb ik zolang ik me kan herinneren, echt nog nooit eerder gevoeld voor een meisje.
Mijn vraag is dus of je mij haar e-mail adres zou kunnen geven, of deze mail aan haar kan doorsturen zodat ze zelf kan beslissen of ze contact met me wil. Het was tenslotte een PU boothbabe vandaar dat ik jou deze mail stuur, want jij hebt ze uitgezocht, toch?
Ik hoop echt dat ik via deze manier eindelijk contact met haar kan krijgen want ik loop de hele week al te dromen.
Thijs | Internet



YO!ART

Heej PU-gastuh,
Ik vraag het mij al een tijdje af (heel lang eigenlijk): Wat is er gebeurd met Yo-Art?
Ik herinner me het nog goed, de eerste PU die ik ooit kocht, augustus 2005 met God of War op de cover.
Ik zag bij de Yo!Post een plaatje van

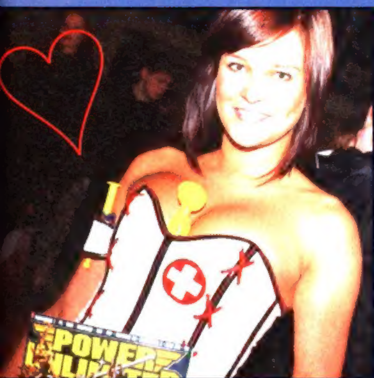
BLIJE 360-GAMER

Hallo luitjes,
Sinds ik mijn Xbox 360 heb, ben ik er compleet weg van. De Wii en PS3 laten me volledig koud en vooral vanwege de line-up van 2007 voor de 360 ben ik blij zijn dat ik 'm heb aangeschaft.
Dus, wat een jaar van toptitels hè! Moeilijk om al die keuzes te moeten maken als je het mij vraagt, en daarom had ik uiteindelijk ook schijt aan alle keuzes die ik moest maken. Vooral als je bijvoorbeeld moet kiezen tussen games als Call of Duty 4 en Assassin's Creed.
Daarom heb ik een andere aanpak gekozen. De oplossing is simpel: verkoop iets wat je niet vaak gebruikt en ook niet echt zal missen om vervolgens een klein budget op te bouwen zodat je alle gruwelijke releases mee kan pikken.
Iets dat ik niet vaak gebruikte en veel geld op kon leveren... werd uiteindelijk mijn PSP.
Want laten we eerlijk zijn, hoeveel goeie games zijn daar nou voor uitgekomen in de laatste tijd als je het vergelijkt met de geweldige line-up voor de Xbox 360?
Nadat de PSP mij een ongelooflijk waardige 250 euro heeft opgeleverd kon de shopping-for-games-spree beginnen!
Ik ben binnen mijn budget gebleven, en hoe het mogelijk is weet ik niet, maar ik heb er enorm veel nieuwe games uit kunnen trekken. Om te beginnen met The Orange Box, vervolgens Call of Duty 4, daarna Assassin's Creed, Mass Effect en last but not least Guitar Hero 3: Legends of Rock!
Met al deze 360 games kan ik er trots op zijn dat ik een echte Xbox 360 fanboy ben!!! Nu nog Uncharted: Drake's Fotune!
De groeten mensen,
Kevin Shuttleworth | Internet

Als je zo'n enorme Xbox 360 bent, weet je toch dat Uncharted een exclusieve PS3 titel is?



SBRIEF



Hoi Thijs, ik geloof dat iemand je voor is geweest... Florian, een van onze waardeloze stagiairs, werkt zich sinds de Gameplay in het zweet om indruk op Yvonne te maken, maar of het werkt, laat ie een beetje in het midden.
Maar ja, mocht ze op hem vallen dan heeft ze natuurlijk duidelijk geen smaak en ben je beter af zonder haar. Bovendien heb ik dan nog negen boothbabes over, dus niet getreurd.
Ik heb je mailtje wel naar Yvonne doorgestuurd, dus wie weet dumpt ze die klaphark en neemt ze contact op met jou. Ik duim voor je!
Groetjes Muriëlle

iemand die 'Nintendo in een nieuw jasje' tekende of zoiets. Sindsdien, in geen twee jaar niets meer.



Zendt niemand nog tekeningen in? Of plaatsen jullie deze nooit in de PU? Omdat ik zelf nogal goed kan tekenen (denk ik) heb ik een tekening van mezelf erbij gedaan, van de eerste pic van Gears of War.
Is wel al twee jaar geleden dat ik het getekend heb...
Greetz,
Charles | Gent | België

Beste Charles, de meningen over de Yo Art! rubriek zijn hier op de redactie altijd verdeeld geweest (zoals over alles eigenlijk). De meesten vonden tekeningen in de PU toch wat te Donald Duck.
Alleen als we écht hele toffe tekeningen zouden krijgen (dus niet het niveau van die van jou) willen we er nog eens over nadenken deze historische rubriek nieuw leven in te blazen.

BELG

Sorry, ik ben geen slijmbal dus geen complimentjes van mij (dat jullie blad de max is weten jullie toch al en wil het besparen dat jullie nek nog groeit, straks kunnen jullie niet meer in de game-kamer op kantoor).
De Gameplay is alweer een week achter de rug en ben nog aan het nagenieten. Het was voor mij de allereerste keer maar wel een onvergetelijke keer. Volgend jaar zeker terug. Alles (en meer) was aanwezig om een geweldige dag te hebben. Games, goodies ,vrolijke mensen en veel lawaai.... Heb echt genoten van de verschillende acts op het hoofdpodium en zeker de finale van FIFA 08: ongelooflijk spannend en heel sterk becommentarieerd (misschien één raad voor volgend jaar om de toeschouwers niet uit het echte match-gevoel te halen is om de herhalingen van de goals niet te skippen).
Het hoogtepunt voor mij als 32-jarige was toch wel toen PU lekker T-shirts begon te gooien in het publiek en ik als een klein kind met complete verstandsverbijstering een T-shirt te pakken had en ik bijna bereid was om mijn leven te geven. Groot was dan ook mijn tevredenheid toen ik het T-shirt in mijn rugzak kon steken om verder naar goodies te springen. Nog een hoogtepunt was toen ik de stand zag van Gunk (dat Belgisch magazine dat zich toch ook zo groot voelt, maar niks voorstelt). Helemaal weggestoken in een klein zwart achteraf hoekje: schitterend gewoon. Om kort te gaan SCHITTERENDE DAG GEHAD EN NOGMAALS MERCI DAARVOOR!
Ik heb wel nog een vraagje: waarom krijgen Belgen die een abonnement nemen op PU geen gratis game? Pure discriminatie gewoon. Zoveel meer kost dat toch niet om dat naar België te versturen? Ben zelfs zeker dat de Belgen die een abo willen (zoals ik) er gerust 5 Euro extra tegenaan willen smijten voor die game (agenda,helikopter of wat jullie ook voor aanbieding hebben lopen op die moment).
Alle tijd om nog wat verder na te genieten en tot volgend jaar hé!
Groeten,
Sam | Tollembeek

Des te meer reden om Vlaanderen en Nederland samen te voegen. Die Walen heb je toch niets aan.



KORTE VRAAGJES

Hey PU crew, ik heb een paar vragen.
1. **Weten jullie wanneer Frontlines: Fuel of War uitkomt?**
2. **Hebben jullie GTA 4 al gespeeld?**
3. **Wanneer komt de demo uit voor Frontlines?**
4. **Komt GTA 4 echt niet voor de PC uit?**
5. **Komt er nog een nieuwe Battlefield voor de PC zoja, wanneer?**

Groeten,
Edwinspruijt | Internet

1. **Die game moet 15 februari in de winkels liggen (Zie ook pag. 32).**
2. **Op het moment van schrijven heeft nog niemand met GTA 4 kunnen spelen, maar wellicht dat daar volgende maand verandering in komt.**
3. **Op het moment is er nog geen demo in de planning.**
4. **Nee helaas, je zult er een PS3 of een Xbox 360 voor aan moeten schaffen.**
5. **We nemen aan van wel; voor de PS3 en de Xbox 360 komt er in ieder geval Battlefield Bad Company.**

GAT IN TAS

Heey PU-gasten,
Ik wil jullie bedanken voor de Assassin's Creed opstrijksticker die je bij de PU kreeg.
De ochtend voor ik naar Gameplay ging wilde ik hem ergens opstrijken, omdat je een goodie zou krijgen. Mijn zus leek het een goed idee om 't op mijn tas te strijken... totdat we erachter kwamen dat mijn tas min of meer van plastic was :(
Er zat dus een gat in mijn tas en de sticker was slechts voor 20 % goed opgestreken. Je zag alleen nog een paar witte stukjes zitten. Maar goed, wij naar Gameplay met de halflosse sticker. En bij het podium zeiden ze opeens dat we naar rechts moesten met je sticker en dat je dan een T-shirt kreeg! Dus ik rennen met mijn tas. Kom ik eindelijk een beetje vooraan, wordt net het laatste T-shirt uitgedeeld... Ja, toen voelde ik me gefucked.
Maar goed, Gameplay 07 vrolijkte me verder erg op, want het was erg leuk, goede games en volgend jaar kom ik weer. En dan hoop ik dat jullie volgend jaar een opPLAKsticker bijleveren. Verder lees ik elke maand jullie blad van voor naar achter en blijf zo door gaan!
Paul Corten | Internet

Als troost plaatsen we je foto in de PU. Da's toch veel toffer dan een Assassin's Creed shirt, toch?

Geachte PU,
Ten eerste vind ik jullie blad echt heel erg vet!
Maar ik heb nu toch een vraag: Ik zit, zoals velen, te twijfelen tussen de PS3 en de XBOX 360, en heb € 450 tot m'n beschikking.
Heb zelf geen HD TV, maar gewoon een Sony Breedbeeld (dus voor beeldkwaliteit hoeft het niet per se).
De meesten raden mij een 360 aan omdat daar meer games voor te koop zijn, maar ik denk dat de PS3 later ook wel brutere games krijgt.
Zelf hou ik van games als: PES / Splinter Cell / PGR4 / Assassin's Creed etc. Dus een beetje: Schiet / Sport / Race / Stealth. Ik hoop dat jullie mij met harde conclusies kunnen overtuigen welke console het beste voor mij zou zijn (ook al kunnen jullie dat ook niet 100% bepalen, dus het is meer aanraden).
mvg,
Wesley | Internet

Inderdaad Wesley, het hangt echt af van wat jij wilt spelen. De PS3 heeft ook die games die jij opnoemt (dan kun je PGR 4 vervangen door Gran Turismo). Het is wel zo dat de Xbox 360 op dit moment de grootste line-up heeft. Check met name de games die alleen op de PS3 of de 360 uitkomen.

Beste PU,
Even een vraag die mij al twee jaar bezighoudt: is jullie iets bekend van een (terecht) vervolg op Still Life van Microids ? Naar verluidt komt er geen deel 2 omdat de grondlegger van dit spel naar een ander bedrijf is gegaan?!
Dit zou uitermate frustrerend zijn vanwege het open einde in "deel 1" en mede omdat het zo'n fantastisch verhaal is (á la Fahrenheit).
Bvd,
Piet van Dorst aka YosemiteSam | Internet

Helaas Piet, er is niets bekend over een Still Life vervolg. Misschien voelen de fans zich uiteindelijk geroepen om het vervolg zelf in elkaar te sleutelen.

TOMB RAIDER

MAARTEN KRIJGT KIPPENVEL IN MEXICO

**Met een muts op, een sjaal om en een regenjas aan verliet Maarten op zondagmiddag zijn huis in Utrecht om één dag later deze winterse outfit te verruilen voor een korte broek, T-shirt en slippers.
De superexclusieve Tomb Raider Underworld trip bracht hem namelijk naar... Mexico!**



De nieuwe traptechniek is kicken.

Mensen die denken dat het in Mexico nooit regent, kan ik inmiddels uit eigen ervaring uit de droom helpen. Het regent er weliswaar niet zo vaak als hier maar áls het regent, berg je dan maar!
Het water komt dan echt met bakken uit de lucht vallen waarna de kurkdroge grond binnen enkele minuten verandert in een modderpoel. Schuilen heeft geen zin, binnen vijf seconden ben je doorweekt.
Maar echt erg is 't niet, want ondanks de regen is het er altijd lekker warm, en die tropische buien zorgen er tevens voor dat met name het oosten van het land prachtig groen is.
Het land waar de tequila z'n oorsprong vindt, kent een heel veel ruïnes. Hoewel, misschien is ruïnes niet het goede woord, want de meeste van deze historische vestingen verkeren in perfecte staat. Je weet niet wat je ziet; de aanwezigheid van de oudheid is bijna voelbaar. Helemaal als je je eigen hand legt op een zestienhonderd jaar oude handafdruk van een Maya die heeft meegewerkt aan de bouw van zo'n monument.
De Uxmal ruïnes bijvoorbeeld zien er puntgaaf uit. Nog steeds kun je zien dat het overblijfselen zijn van wat ooit een complete stad was met zo'n 25.000 inwoners. Indrukwekkende shit!

NATTE LARA

Diezelfde Uxmal ruïnes kom je ook tegen in de nieuwe Lara Croft game waar het in deze trip allemaal om te doen was. Het vierde level van Tomb Raider Underworld speelt zich namelijk af in Chiapas, een Mexicaanse staat die grenst aan Guatemala.
Lara staat in de modder in haar bekende outfit. Het regent maar ook hier is de temperatuur aangenaam. Lara laat voetstappen achter in de zachte ondergrond, die even later door de regen weer worden weggespoeld. Grote druppels spatten uiteen op de bladeren van varens en bomen. Het is

"IK BEGON NOG NET NIET TE KWIJLEN, MAAR MIJN MOND VIEL WEL OPEN. HET VOELDE ECHT AAN ALS DE OUDE TOMB RAIDER OP Z'N BEST."

UNDERWORLD



donker, het dondert en bliksemt, slechts hier en daar komt een straaltje licht tussen de bomen door. Absoluut geen ideale omstandigheden voor een jungletocht dus.
Lara duwt soepel een paar planten opzij om vervolgens verrast te worden door een gigantisch ruïnecomplex: inderdaad, de Uxmal ruïnes die fotorealistisch in het spel worden weergegeven.

SCHOPPEN

Lara maakt haar bekende kniezitje, oriënteert zich even, staat weer op en vervolgt haar weg terwijl de regen de modder van haar linkerknie spoelt.
Als Lara de bladeren opzij duwt wordt ze, net als ik de dag ervoor, geconfronteerd met een grote open wereld die, in tegenstelling tot mijn ervaring, niet slechts bewoond wordt door leguanen, slangen en insecten. Het eerste dat de aantrekkelijke archeologe namelijk tegenkomt, zijn twee uit de kluiten gewassen zwarte panters...
Met haar twee overbekende blaffers opent ze het vuur. Het eerste beest gaat al snel neer, maar de tweede zet met een katachtige sprong de aanval in op onze heldin. Maar dan kennen ze Lara nog niet! Ze schopt het beest van zich af met behulp van haar nieuwe melee combat skills, en maakt het kunstje af door haar magazijn te legen op de tweede panter die al snel het loodje legt.
Niemand krijgt onze Lara eronder. Vandaag niet, nooit niet!

SPRINTEN

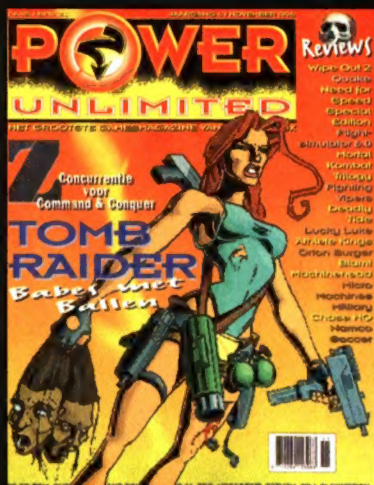
Lara kijkt uit over de grote binnenplaats waar ik ook op uitgekeken heb. Echter, nu lopen er twee locals met geweren op zak... Ze sprint op de eerste af, maakt een sierlijke beweging en eindigt achter de verbouwereerde tegenstander die binnen luttele seconden z'n laatste adem uitblaast.
Het sprinten is niet alleen nieuw in dit nieuwe Tomb Raider deel, je hebt het ook nodig om grotere sprongen te maken en je sneller te verplaatsen door de gigantische open omgevingen.
Al schietend en schuilend, en uiteindelijk met een handgranaat, maakt Lara het karweitje af om vervolgens door te gaan met puzzelen en onderzoeken of er niets gebeurd is.
Tomb Raider draait namelijk voor een groot deel nog steeds om het ontdekken van de spelwereld en het zoeken naar oplossingen voor de dilemma's waar de heldin zich voor gesteld ziet.
Meer dan in de actievollere "Dude Raider" Drake's Fortune, draait het in Underworld om het oplossen van gecompliceerde puzzels. Het is maar goed dat de Britse avonturierster beauty en brains combineert.

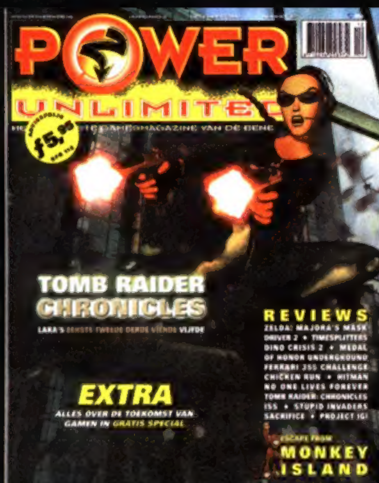

Dat moet ik dat vrouwtje van Nederland in Beweging nog maar eens zien doen.

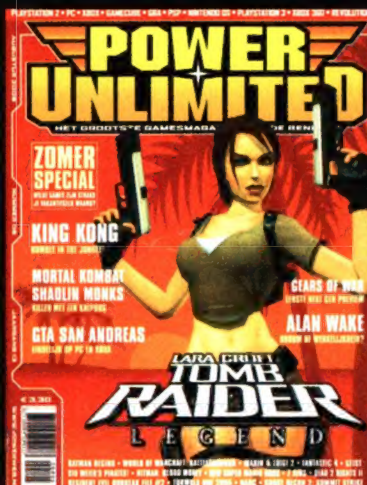
ACHT DELEN, ACHT COVERS

Tomb Raider Underworld is het achtste deel van de serie die in 1996 startte en een mijlpaal in de game-industrie betekende. Een vrouwelijke held in een 3D universum, bijna iedereen vond het prachtig.
Van 1996 tot en met 2000 kwam Eidos elk jaar met een succesvol nieuw deel op de proppen, maar daarna ging het bergafwaarts met de serie, met als dieptepunt Angel of Darkness in 2003. Gelukkig herstelde de franchise zich in 2006 met Legend waarvan in totaal meer dan dertig miljoen exemplaren verkocht werden.

Met Anniversary vierde Lara haar tiende verjaardag en als je dat deel meetelt, is Underworld eigenlijk het negende deel, maar Anniversary is een remake van het originele spel met de Legend engine en dus niet echt een nieuw, op zichzelf staand deel. De werktitel van Underworld was dan ook Tomb Raider Eight, en Underworld gaat ook verder waar Legend is gestopt.
Door de jaren heen heeft de wereldreizigster maar liefst acht keer op de cover van de PU gestaan. En dat heeft natuurlijk alleen te maken met de hoge kwalitiet, sorry -teit, van de afzonderlijke games.



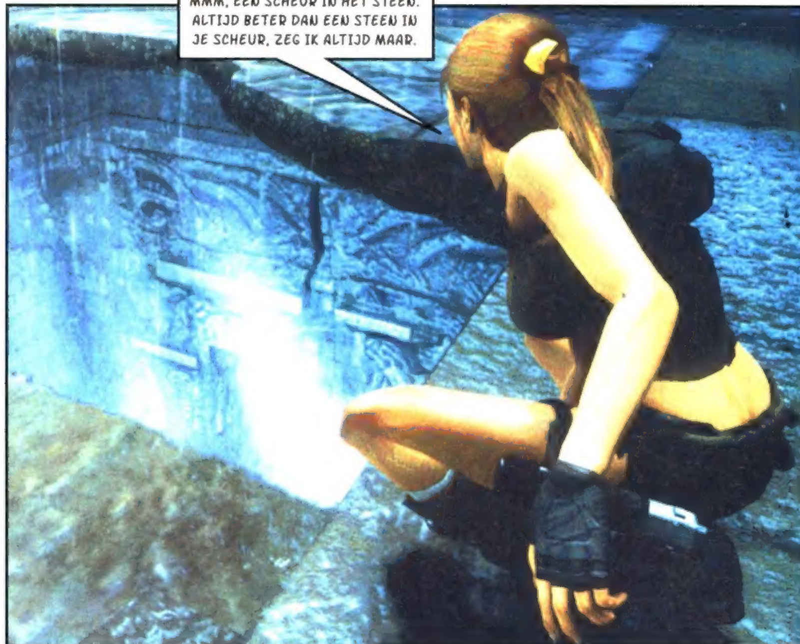





(Door Ztalker) Muis!



Welke vrouw landt er nu niet graag op een natte harde paal.



WEERSINVLOEDEN

Tijdens haar speurtocht zien we Miss Croft steeds natter worden vanwege de aanhoudende regenval, maar diezelfde overvloed aan hemelwater heeft ook z'n voordelen, zo blijkt al snel.
Als Lara het regenwater ziet wegstromen in een richel waarna het meteen verdwijnt onder de grond, beseft ze dat er onder de grote steen waar ze op staat een lege ruimte moet zitten. Maar hoe kom je daar?
De vrouwelijke Indiana Jones klimt omhoog via uitstekende stokken, randjes, richels en brokken steen. Op die momenten valt op dat de sexy dame in uitmuntende conditie verkeert. Ze slingert zoals ze nog nooit gedaan heeft, klimt en klautert als een free running prof, en is nu echt vrij om overal op te staan en over te balanceren als een turnster die voor een gouden plak gaat. Een elegante radslag maken op een balk dunner dan een vlaggenstok... niets is teveel gevraagd voor deze topatlete. Ze is leniger dan ooit en kan zelfs met één hand aan een paal hangen en met haar andere hand een krabachtige spin aan gort knallen.
Dit alles gaat gepaard met prachtige animaties die allemaal gemotion captured zijn waardoor alles natuurlijk en realistisch uitziet. De welgevormde Lara is in dit next-gen debuut meer dan ooit een genot om naar te kijken.

DE ONDERWERELD XIBALBA

De onderwereld Xibalba is een bekend fenomeen in de Mayaanse mythologie. Het is een wereld waar ziekte, dood en verderf heerst. Geen plaats waar mensen graag naar binnen gaan natuurlijk, maar gezien het feit dat dit Tomb Raider deel 'Underworld' heet en ik Lara Xibalba binnen heb zien gaan, zal het ongetwijfeld een grote rol gaan spelen in de rest van het spel.
Als we de mythologie mogen geloven, kunnen we rekenen op verschrikkelijke taferelen als rituele slachtingen, openbare vernederingen en uitdagingen met dodelijke afloop.



LICHTINVAL

Als Lara in een donkere omgeving aan een rand hangt, weerkaatst het licht van het op haar borst bevestigde lampje via de natte muren in haar gezicht. Dergelijke lichtinvallen en spiegelingen kom je het hele level tegen en zijn even indrukwekkend als sfeerverhogend.
Ook Lara's gezichtsanimaties zijn indrukwekkend te noemen. Je kunt duidelijk de inspanning van haar gezicht aflezen, net als het plezier waarmee ze met haar twee vriendjes speelt. Ik heb het natuurlijk over haar geweren, what else?
Toch is aan het uiterlijk van Lara (bewust) weinig veranderd; ze blijft nog altijd in basis die avonturierster waarmee we in 1996 kennismaakten, en niet een of ander gecaptured fotomodelletje uit Engeland.

TYPISCH LARA

Eenmaal boven krijgt Lara het voor elkaar om met haar magnetische grapple hook een steen van een pilaar af te duwen die met een een hoop kabaal de tegels op de grond aan gruzelementen slaat.
Nee, op respect voor cultuurhistorisch erfgoed hoef je in dit avontuur niet te rekenen; het is Lara tegen de wereld en daarbij zal niets of niemand haar in de weg staan.
Lara is overigens op zoek naar een artefact, een typische traditionele Croft missie die symbool staat voor het hele in Mexico getoonde level. En dat is uiteindelijk ook wat de fans willen: een traditionele next-gen Tomb Raider. Want hoewel de wereld er grafisch zeer verzorgd uitziet, en op het eerste gezicht lijkt te kunnen tippen aan het hoogstaande niveau dat Uncharted ons onlangs bood, is de grafische kracht niet het enige waar Crystal Dynamics zich op richt.
"Het draait vooral om Lara, om haar bewegingen, om de dynamische, open wereld waar ze zich in begeeft. Een steen valt geen twee keer op dezelfde manier kapot. We doen er alles aan om de gameplay niet lineair te maken, en al helemaal niet op rails", aldus Eric Lindstrom, creative director van Crystal Dynamics.



Er schijnt een vereniging te bestaan die wil dat Lara in klimlevels een rokje draagt. En dan aansluitend een minigame in de vorm van een tanga-slipcursus.


Er gaan geruchten over de biseksualiteit van Lara sinds ze zich zo enthousiast stort op zwartbehaarde poezen.

Het team van Crystal Dynamics is weliswaar dichtbij de roots van het spel gebleven, maar men heeft veel dingen beter uitgewerkt, zoals genoemde dynamischere omgeving en de toevoeging van weersinvloeden die effect hebben op de gameplay.
"Natuurlijk komt Lara in Underworld op hele interessante plaatsen en in nieuwe situaties terecht, maar we vinden het vooral belangrijk dat we trouw zijn gebleven aan de serie. Want ze is Lara Croft en Tomb Raider is Tomb Raider. Het staat voor een genre en een bepaalde experience. Wie zijn wij om dat overhoop te halen?"


Zo hard zie je mijn vrouw alleen lopen als ze weer eens de gekookte eieren heeft laten aanbranden.

XIBALBA

In een verborgen kamer vindt Lara uiteindelijk het skull artefact. Met dit object baant ze zich een weg naar de bovenste "verdieping" van de vesting. Daar liggen grote stenen schijven op de grond, die de Maya's gebruikten als soort van primitieve kalender/klok.
Met behulp van het artefact draait Lara de schijven, en terwijl ze dat doet, komen met een donderend kabaal de stoffige stenen in de binnenplaats omhoog en veranderen ze in vuurspuwende drakenkoppen met daar tussenin de ingang naar de onderwereld Xibalba!


Die Mexicaanse jongens hielden van vuur vroeger; vandaar die naam "Asteken".

Ai caramba! Deze door god vergeten plaats waar geen mens in duizenden jaren is geweest... daar moet Lara naartoe, maar hoe? Als ze naar beneden springt, valt ze te pletter. Loopt ze om, dan is de poort alweer dicht. Zelfs het nieuwe sprinten heeft geen zin...

MISSION COMPLETE

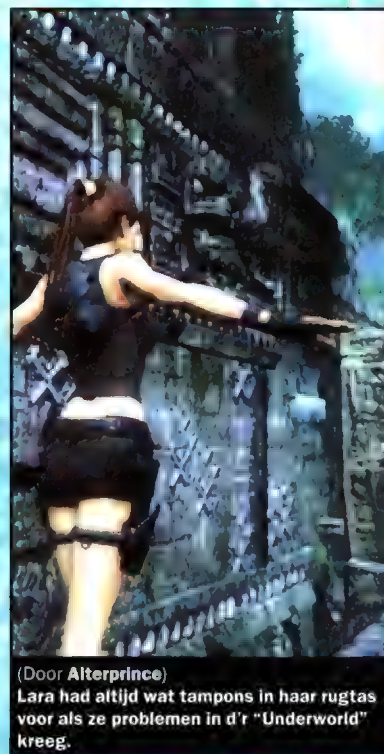
De oplossing is even opmerkelijk als stoer. Lara pakt namelijk een motor die achter de ruïne geparkeerd staat. Zodra ze de stenen schijven in de goede stand heeft geschoven, sprint ze naar de tweewieler, geeft gas, rijdt via een slingerweg naar beneden, springt via schansen over gaten in de weg en trapt het gaspedaal voor de laatste jump helemaal in om tussen de vuurspuwende drakenkoppen door te scheuren en net op tijd de ingang van de onderwereld Xibalba binnen te glijden. Missie geslaagd!


Weet je wat het verschil is tussen Lara Croft en mijn vrouw? Ongeveer dertig kilo!

KIPPENVEL

Het debuut van Lara op de next-gen ziet er in meerdere opzichten veelbelovend uit. Hoewel ik graag nog meer gezien had dan het indrukwekkende vierde level, kreeg ik vanaf het eerste moment kippenvel en zat ik de hele tijd op het puntje van mijn stoel. Ik begon nog net niet te kwijlen, maar mijn mond viel wel open. Het voelde echt aan als de oude Tomb Raider op z'n best.
Ik weet dan ook zeker dat Lara dit jaar weer menig hartje gaat veroveren.




(Door **Alterprince**)
Lara had altijd wat tampons in haar rugtas voor als ze problemen in d'r "Underworld" kreeg.

VERWACHTING

Het is goed om te zien dat Lara weer in topconditie verkeert en kan beschikken over een heel arsenaal aan nieuwe bewegingen. Miss Croft was mijn heldin, is mijn heldin en zal dat nog wel even blijven ook.

- + Lara heeft een hoop nieuwe moves geleerd.
- + Gezichtsanimaties, weerseffecten, lichtinval, viezigheid; het is allemaal prachtig!
- + Ondanks de vernieuwingen blijft het echt Tomb Raider.
- − Ik had meer willen zien...


MAARTEN

TOMB RAIDER UNDERWORLD
XBOX 360 / PS3 / PC
CRYSTAL DYNAMICS / EIDOS INTERACTIVE
VERWACHT: 2008

POWERSPY

- De Powerspy wist altijd al dat het geschop van de Gessperzakkers tegen games behoorlijk niep was. Maar zo niep als de Republikeinse presidentskandidaat Mitt Romney het maakte, dat heeft ook hij nog niet eerder gezien.
- Deze briljante gast presteerde het om in één en dezelfde verkiezingstoespraak te melden dat geweld in games extreem fout was en een slecht voorbeeld voor de burgers, en te roepen dat martelen op Guantanamo gedoogd moest worden.
- Oftewel, echt geweld is oké, maar iets gewelddadigs spelen, dat kan niet.
- De Powerspy weet niet of hij zo nog wel naar de E3 wil gaan, met dit soort malloten aan de macht.
- Over de E3 gesproken, die schijnt er toch nog te komen. En dan in het vertrouwde LA Convention Center.
- Als de beurs net zo groot wordt als vorig jaar in Santa Monica, kunnen ze 'm wel in de collegebouwen van dit megacomplex houden.
- Maarten moet duidelijk wat meer melk gaan drinken, want binnen een half jaar tijd heeft onze jongste god voor de tweede keer een bot gebroken. Zie de vrij ranzige foto in deze PU.
- De adonis wilde op het strand van Cancun indruk maken op de aanwezige chicas en liep met wapperende haren en opgezwollen borst gestroomlijnd de zee in… om daar binnen een seconde zijn teen tegen een stuk koraal te stoten. En zoals iedere natuurliefhebber weet, geeft koraal niet mee.
- Maar een echte man zoals Maarten laat dat niet meteen merken en ging gewoon verder met zijn rituele paringsdans in de branding om pas in het hotel te bemerken dat het gebonk in zijn lichaam niet door een ontluikende liefde voor een mooie dame werd veroorzaakt, maar door een zwaar gehavende teen.
- Het ding hoefde nog net niet in het gips.
- Leuk, al dat Wii-en-geweld, maar wereldwijd wordt nog steeds het meest gespeeld op de PlayStation 2.
- De Powerspy vraagt zich dan wel af met wat, want het enige nieuwe dat nog uitkomt voor dit kleinood van Sony is van het niveau 'Konijntje Knuffel en de Zeven Autistische Dwergen'.

"HET IS DE MENING VAN DE BOARD DAT ER NIET VOLDOENDE BEWIJS IS DAT ER EEN CONNECTIE BESTAAT TUSSEN GEWELDDADIGE GAMES EN GEWELDDADIG GEDRAG IN HET DAGELIJKS LEVEN."

De BBFC (organisatie die games checkt op gewelddadigheid en Manhunt 2 tot twee keer toe afkeurde) trapt een wijd open deur in.

Wii-MANII!!

Wat zat er in de zak van Sinterklaas? Of in de sok van de Kerstman? Grote kans dat het een Wii was. De console van Nintendo was namelijk dé grote hit in de decembermaand.

Overal in de wereld (op Afghanistan en Spanbroek na dan) kon Nintendo de vraag naar Wii's bijna niet aan. Een bericht in de Amerikaanse pers dat er niet voldoende voorraad zou zijn, zorgde bijna voor een complete volksopstand bij de gamestores. Want je zou maar een 10-jarige kutkoter hebben die een Wii wil EN NIKS ANDERS DAN EEN Wii en je moet hem op 25 december vertellen dat de Kerstman de Wii…eeeh…effe niet had in Lapland.

Maar goed, Nintendo kan niet toveren en ze lieten de fabrieken maximaal draaien tot een productie van 1,8 miljoen Wii's in één maand tijd. Meer lukte ze niet en dat is pijnlijk voor de portemonnee van de Japanners, want analisten schatten dat Nintendo afgelopen Kerst 1 miljard dollar "verloor" omdat ze niet genoeg consoles in voorraad hadden. Waarmee de Wii de eerste console is die geld kost als ze niet verkocht worden. Sony en Microsoft verliezen namelijk geld aan hun consoles die wel verkocht worden.

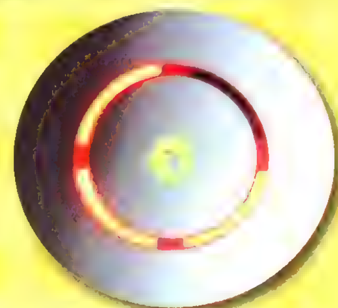


GOOGLE TOONT ZOEKOPDRACHTEN CONSOLES

Het succes van de Wii of eerder gezegd de Wii-manii, valt ook goed af te lezen aan een statistiekje dat Google (je weet wel, dat stukje software dat een deel van je hersenen vervangt, omdat je niks meer zelf hoeft te zoeken) vrijgaf. Hier kun je zien hoeveel mensen het woord Xbox 360, PlayStation 3 of Wii intoetsen op Google.
De 360 lijkt het grootste deel van het jaar de leider te zijn, tot de Kerst zich aandient en iedereen doodsbang is om zijn of haar Wii in de winkel mis te lopen.



DANIËL WACHT ZES MAANDEN OP Z'N 360



Het bestaan van de Ring of Death is iets waar je als Xbox 360-bezitter niet blij van wordt. Maar Microsoft doet zijn uiterste best om het leed te verzachten. Jammer dan dat UPS er tussen zit, moet de Amerikaanse Daniël hebben gedacht. UPS was zijn gerepareerde Xbox 360 kwijtgeraakt en vond hem pas zes, ja je leest het goed, zes maanden later terug.
En alsof dat nog niet erg genoeg was, moest hij constant dingen tekenen en nabellen om de zoektocht naar de Xbox 360 op gang te zetten. Want tja, UPS zoekt niet graag naar spullen die ze kwijtraken…

PR

HEROES OF MIGHT & MAGIC THE COMPLETE COLLECTION

Voor sommige special edi-tions kun je ons uit bed halen… eeeh, dat wil zeggen, kun je Jan uit bed halen. Hij is namelijk de enige binnen de PU burelen die Heroes of Might & Magic überhaupt speelt.



"WE HOPEN DAT DEZE GASTEN SAMEN EEN GOEDE ROCKBAND IN DE BAK ZULLEN VORMEN."

EA-woordvoerder Bryce reageert op het gespuis dat duizend kopieën van de game Rockband stal onder bedreiging van een vuurwapen.

"HIGH-END GAMES VAN DE PLAYSTATION 3 ZIJN ZO VEEL GRAPPIGER, ZO VEEL UITDAGENDER EN ZO VEEL LEUKER OM TE SPELEN DAN WII-GAMES."

PlayStation 3-baas Stringer vindt dat alle Wii-bezitters de verkeerde keus hebben gemaakt.

GIGA NES-CONTROLLER IS EEN... PC

Sommige mensen hebben blijkbaar iets te veel tijd in hun leven. Zie deze gasten uit Zweden. Zij knutselden een complete NES-controller om hun PC heen.
Leuk, denk je nu, mooi voor op je bureautafel. Maar dan weet je dus niet hoe groot het apparaat is geworden. Het heeft namelijk de afmetingen van een kleine auto. En bij ons weten is het bureau dat deze "PC" kan bergen nog niet uitgevonden.
Maar goed, Ikea komt uit Zweden dus wie weet is de 'Billy' binnenkort ook in 6 bij 6 meter uitvoering te verkrijgen.



SVRAAG!

Deze mooie witte box met gouden letters huisvest de complete serie (al vragen wij ons af wie de eerste delen nog gaat spelen) plus alle uitbreidingen. Daarnaast krijg je er de complete soundtrack, een cardset en een prachtig artbook bij.
Jan griste de mooie doos natuurlijk meteen weg maar hij is ook de lulligste niet. Als je een ultieme reden verzint waarom jij recht hebt op deze box, staat hij hem af.

VET!

DOE MEE EN WIN!

OPSTUREN!!!!!!



STUUR JE MAIL NAAR:

Powerunlimited@prijsvraag.nl
ovv Heroes of M&M
of Postbus 3389
2001 DJ Haarlem.
en misschien ben jij straks wel in het bezit van deze zeer exclusieve Complete Edition van Heroes of Might & Magic.

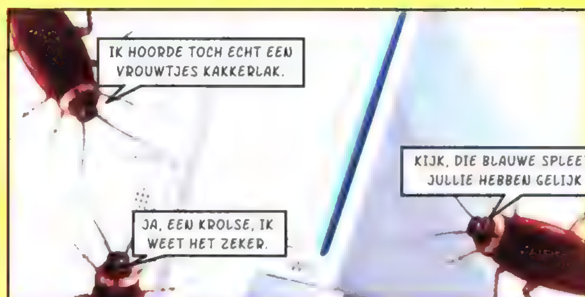
POWERSPY

- Ook Boris had weer zo'n zeer inhoudsvolle trip. Vijf dagen Montreal (Canada) voor een paar levels Rainbow Six: Vegas 2.
- Een verschil, waar Maarten in zwembroek in de zon lag, vroor Boris z'n ass er bijna af in de sneeuwstorm die Canada op dat moment teisterde.
- Nog een verschil: waar Maarten drie dagen na z'n trip zijn artikel inleverde bij Ed, kostte het Boris een dikke maand om zijn stukje te schrijven.
- Benieuwd of jullie het verschil in kwaliteit kunnen lezen.
- Ed weet het antwoord al.
- De nieuwe shooter Turok is in opspraak geraakt vanwege een achievement.
- De makers van het spel hadden een achievement in het spel gestopt waarin je punten kreeg als je in één en dezelfde aanval 1 dino, 1 vijand, 1 teamgenoot en jezelf wist te doden.
- Het idee kwam naar voren toen heel veel spelers tijdens hun eerste potje Turok deze prestatie neerlegde door een sticky bomb verkeerd te gebruiken. En waarom zouden wij die mensen hiervoor niet belonen?
- Dit soort achievements komen steeds vaker voor. Ook FIFA 08 bijvoorbeeld heeft een achievement die je krijgt als je een paar eigen goals maakt. Alleen krijg je hier dan geen punten voor.
- Hoe wij dat weten van FIFA 08? Daar geeft de Powerspy geen commentaar op.
- Nieuwe hobby op de redactie: wedden of GTA IV wel of niet uitgesteld wordt...
- Een manager van Blizzard heeft aangegeven dat het bedrijf met een nieuwe MMO bezig is. Er wordt namelijk nieuw personeel gezocht voor een next-gen MMO.
- Om wat voor spel het precies gaat en of het aan een bestaande franchise gekoppeld wordt, is niet bekend gemaakt.
- Maar dat had de Powerspy ook wel verwacht. Blizzard is net zo toegankelijk als de Bijlmer Bajes.
- Sinds Steven dit bericht heeft gehoord, is hij elke dag nog eerder wakker dan zijn incontinente hond.

POWERSPY

- Activision en MTV/Harmonix hebben ruzie. Het: het feit dat de gitaar van Guitar Hero III niet werkt op een PS3 met daarin het Rockband schijfje.
- Eerst gaf Harmonix aan, dat dit kwam omdat Activision geen patch wilde maken. Waarop Activision meldde dat zij juist de patch beschikbaar hadden gesteld, maar dat Harmonix dit niet wilde doorspelen aan Sony.
- Kijk, dat is nu eens echt Rock & Roll
- Rebellion zegt bezig te zijn met Shellshock 2. Nu kan de Powerspy dat op zich geen reet schelen... Ware het niet dat ons eigen Guerrilla deel 1 in elkaar knutselde.
- Om een paar maanden later met Killzone te tonen dat ze nog veel beter konden.
- Over Killzone gesproken, als de Powerspy de geruchten mag geloven, komt deel 2 er nu toch wel erg snel aan. Er wordt momenteel vooral aan de multiplayer gewerkt.
- En dat ligt sinds Call of Duty 4 heel hoog.
- Dat zal dan ook wel de reden zijn waarom de laatste screenshots van Killzone 2 waren opgepoetst.
- Sony gaf dit onlangs bekend toe, maar verzekerde iedereen dat de echte beeldkwaliteit dicht bij dit Photoshop werk in de buurt kwam.
- Wat is dat toch met Sony en oppoetsen!
- De Powerspy had veel verwacht, maar niet dat Mario en Sonic op de Olympische Spelen in Europa de charts rond de Sint zouden domineren boven titels als Assassin's Creed, Need for Speed ProStreet en Call of Duty 4.
- Is het de kwaliteit van het spel die dit heeft veroorzaakt of zou iedereen gewoon de verkeerde Mario game in de winkel hebben gehaald...
- Volgens EA zijn Europese developers vindingrijker bij het maken van nieuwe spellen dan hun Amerikaanse collega's.
- Wat niet vreemd is volgens de Powerspy aangezien de VS nog een politiek systeem kent uit de holbewonerstijd, men huizen verkoopt aan mensen die dat niet kunnen betalen, men er nog steeds cowboylaarzen draagt en het shirt in de broek doet.

Wii TREKT KAKKERLAKKEN AAN



Het is niet alleen rozengeur en maneschijn rondom de Wii. In Japan heeft een Japans entertainment-magazine het verhaal de wereld in geholpen dat de nieuwe console van Nintendo een geluid produceert dat gokiburi, Japans voor kakkerlakken, aantrekt. Of het waar is, weten we niet. Muriëlle ruimt het testhok steeds net te snel op om de beestjes aan te treffen. Of hebben we geen last van kakkerlakken omdat de Xbox 360 die naast de Wii staat een geluid voortbrengt waar zelfs een doof nijlpaard voor wegspeert?

ORANGE BOX OP DE PS3

Een van de tofste games van 2007 was natuurlijk Orange Box van Valve. De game kwam uit voor de PC en de Xbox 360 en midden december lag ook de PS3 versie op onze deurmat.



De PS3 versie kwam later en niet zonder reden: Valve weigerde de game zelf voor de PS3 te ontwikkelen. Valve baas Gabe Newell heeft zich meerdere malen uitermate kritisch uitgelaten over het programmeren voor de PS3 waarbij termen als 'rampzalig' en 'onwerkbaar' niet werden geschuwd.
Het gevolg was dat EA (die de andere versies uitgaf) zelf de PS3 versie mocht gaan porten, en de eerlijkheid gebiedt ons te zeggen dat deze Oranje Doos toch een iets mindere versie is geworden dan die voor de Xbox 360 en de PC.
Grafisch is er geen verschil maar het is vooral de framerate die af en toe zijn 'ugly head rears'. Vooral in Episode Two gaat het tijdens hevige vuurgevechten hortend en stotend en kun je niet lekker meer knallen. Ook Team Fortress 2 online gevechten hebben veel last van lag (vertraging tussen het indrukken van je schietknop en het daadwerkelijk verlaten van je kogel uit je wapen) en dat is vooral bij online gameplay funest.
Nu zijn het originele Half-Life 2, Portal en Episode One de aanschaf ook voor de PS3 speler heus wel waard, maar zeg niet dat we je niet gewaarschuwd hebben.

BLIZZARD-ACTIVISION GROOTSTE TER WERELD

WIE IS DE BITCH IN BED?

De meeste lezers zullen het al gehoord hebben, en anders vertellen we je het nu: Vivendi en Activision gaan samen op in Blizzard-Activision. Deze superfusie vormt meteen de grootste uitgever ter wereld. Een echte mega move dus, die vrijwel niemand zag aankomen.

Bij dit soort onverwachte ontwikkelingen zijn er natuurlijk veel vragen. Wie kocht wie, oftewel wie is de bitch in bed? Wat kunnen we verwachten van deze nieuwe giga-publisher? En moet EA al bang worden?

WIE IS DE BITCH IN BED?

We zijn het er allemaal over eens: dat is Vivendi. De Franse uitgever die nog niet zolang geleden op sterven na dood was, is dankzij de eindeloze stroom aan geld van Blizzard's World of WarCraft weer helemaal boven Jan. Dat Vivendi niet in de naam zit, komt alleen omdat de naam Blizzard veel cooler klinkt. Blizzard heeft tevens als geen ander een visie over waar de game-industrie naar toe gaat, terwijl Activision er de laatste jaren nog wel eens naast klapte. Met Call of Duty 4 hebben ze bijvoorbeeld pas sinds tijden weer echt een dikke hit.

WAT KUNNEN WE VERWACHTEN?

We denken dat Activision-Blizzard echt de grootste en belangrijkste publisher wordt. Een publisher die mogelijk wel eens een poging gaat wagen om de wurggreep van de winkels te doorbreken door een eigen online distributieplatform te ontwikkelen. Met een beetje fantasie heeft Blizzard dat immers al gedaan met World of WarCraft. Met z'n tweeën hebben ze bijna alle genres nu in huis. Alleen op sportgebied is er nog niks, dus daar valt nog wel een aankoop te verwachten.

MOET EA AL BANG WORDEN?

In ieder geval een klein beetje, vooral omdat EA de creativiteit momenteel ietwat lijkt te missen. Te veel dezelfde delen uit dezelfde series.

Het lijkt er dit jaar voor het eerst op dat EA een aantal van haar lang bestaande franchises niet echt in leven weet te houden. Er wordt misschien te veel vanuit de portemonnee gedacht en niet vanuit een creatief standpunt.
EA kan twee dingen doen: of ze nemen de nieuwe concurrentie als een man en gaan creatief in de aanval, of men kiest voor de makkelijkste

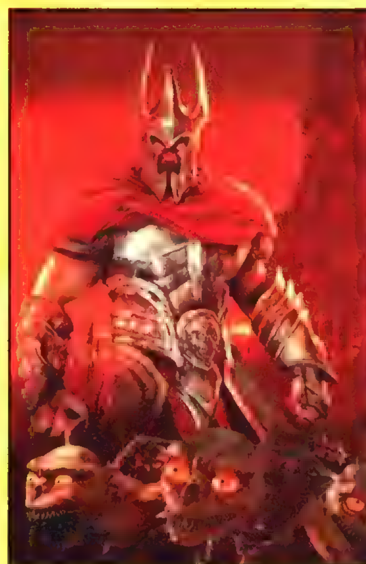

World of WarCraft was en is nog steeds een

SUCCES VOOR OVERLORD

Terugblikkend op 2007 en ons jaaroverzicht (dat je kon lezen in de vorige PU) zijn we misschien één game vergeten in het zonnetje te zetten.

We hebben het natuurlijk over Overlord; het uiterst vermakelijke en tactische fantasy spel met een knipoog... van 'onze eigen' Triumph Studios uit Delft.
De game was fris, humoristisch en bovendien erg succesvol. Officiële cijfers staan niet op papier maar een anonieme bron wist ons te vertellen dat de teller inmiddels op 700.000 a 800.000 stuks staat. Jawel, en dat voor ons kleine kikkerlandje.

Wie bovendien het interview met een van de hotshots van Codemasters heeft gelezen op de Amerikaanse website IGN leest tussen de regels door dat Overlord ook bij Codemasters hoog op de agenda staat. Met andere woorden: Overlord 2 komt eraan.
Zowel Triumph als Codemasters zeggen het niet met zoveel woorden maar neem maar van ons aan dat die sequel er aankomt!



COMMENTAAR

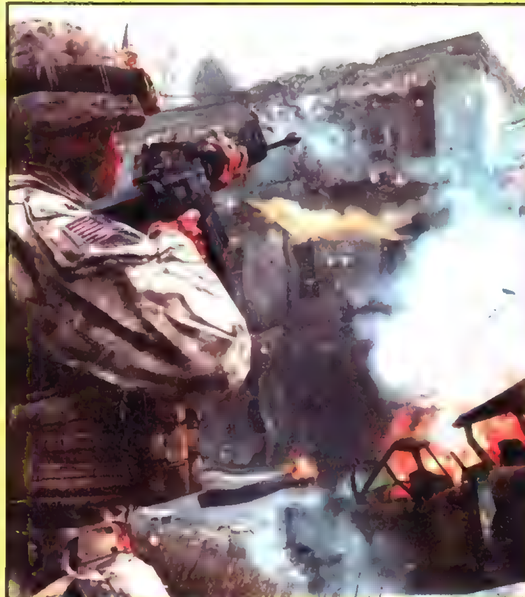
KONAMI & ACTIVISION WORDEN BEDANKT!


J.J.

Ik hoef jullie niet meer te vertellen hoe vet online gamen is. Ik heb het lang volgehouden om alleen singleplay of thuis met maten te spelen, maar sinds een jaar of twee ben ik om. En goed ook, want nacht na nacht spelen zet de intermenselijke relaties flink onder druk. Maar goed, voor dat soort kleffe stuff lees je de VIVA maar. Ik wil hier even wat stoom afblazen over publishers die de online mode aangrijpen om lekker aan je te verdienen, maar er vervolgens niks voor terug doen. Dit klinkt hard en de waarheid zal ongetwijfeld wat meer in het midden liggen, maar zo voel ik het momenteel echt.
Als je een game koopt die online heel vet zou moeten zijn en dat niet is, of je komt er online niet door, dan ben je niet voor rede vatbaar. Dan komt de Bokito in je los.
Ik heb het over Pro Evolution Soccer 2008 en Call of Duty 4.
Laten we met de eerste beginnen. Een briljante footie die je gewoon online wilt spelen. FIFA 08 is cool online, dus dan moet de übergame PES 2008 toch helemaal... Nou, vergeet het maar. Op het moment van schrijven is er nog steeds geen patch uitgekomen die voorkomt dat de game verzandt in een hoop gehotter en gestotter. Er valt gewoon niet mee te voetballen!



En al dat gelul dat de man achter de PES-serie, Seabass, zelf graag programmeert, interesseert me geen hol. Laat die gast lekker op sushi gaan vissen en zorgen dat PES online stáát. Het is 2008!
Dan Call of Duty 4. Hét voorbeeld van een briljante shooter... als je er tenminste tussenkomt. Want al maanden is het vooral in de avonduren op Xbox Live, tijden wachten tot je een potje free-for-all of Team Deathmatch kunt spelen.
Die drukte accepteer ik in de eerste maand na de release, maar niet drie maanden na dato. Activision verkoopt zich scheel, loopt dat ook trots te verkondigen maar vergeet vervolgens al die mensen die zestig euro hebben gelapt, te bedienen. Zet er een server bij jongens, want dit kan echt niet! En rot op met het argument dat je ook andere speltypen in CoD 4 kunt spelen. Die trek ik namelijk niet, en velen met mij. Dit heet gewoon slechte service...



UITGEVER

maar tevens duurste optie en trekt de portemonnee en koopt een uitgever als Codemasters of Ubisoft om zo in één klap weer de grootste te zijn.
De industrie dacht dat alle grote overnames voorbij waren, maar met deze move is de boel toch weer op scherp gezet. Het worden interessante tijden voor de analisten.


enorme cashcow voor Blizzard.

POWERSPY

- Ongelooflijk! Heeft Call of Duty 4 eindelijk een frisse stap gezet door de WOII achter zich te laten, lijkt deel 5 er weer naar terug te keren.
- Het gerucht kwam op gang toen Activision een vacature online zette waarin men zocht naar mensen die affiniteit hadden met WOII.
- Oké, men zette er niet bij om welke franchise het binnen het Activision rijk ging, maar we gaan er vanuit dat het nieuwe deel van noch Tony Hawk noch Guitar Hero zich in de periode 1940-1945 zal afspelen.
- Overigens zijn die muziekgames echt serious business aan het worden. In oktober werd drie miljoen dollar meer geld omgezet aan games en dat kwam voor een groot deel door Guitar Hero III en Rockband.
- En dan te bedenken dat geen enkele publisher de eerste Guitar Hero wilde hebben! Klinkt als het verhaal van de Beatles die ook niemand tof vond in het begin. Of Trip Hawkins die EA verkocht voor weinig omdat het toch niks zou worden... Ouch!!!
- Goed nieuws voor de Xbox 360 fans. Bungie is nu weliswaar los van Microsoft, maar zegt zich toch helemaal te gaan richten op de 360. Welke game ze precies gaan maken, willen ze echter niet loslaten.
- Nintendo heeft tijdens de Kerstperiode een aantal advertenties teruggetrokken omdat men bang was dat men de eventuele nieuwe Wii-klanten niet zou kunnen voorzien van een console.
- Nintendo zet daarmee opnieuw een nieuwe standaard neer. Na geld verdienen aan consoles die er niet zijn, hebben ze ook niet geadverteerd omdat het te goed gaat.
- Dat zal pijn doen bij Sony en Microsoft. Bedrijven die de Wii een tijdje terug geheel afschreven.
- Het enige wat er nu afgeschreven wordt, zijn de vette checks die Nintendo elke week weer binnenhaalt.
- Nog een wonderlijke over de Wii. Volgens Engelse medici genezen patiënten met een hersenbeschadiging sneller als ze met de Wii spelen, dan patiënten die het zonder deze console moeten doen.

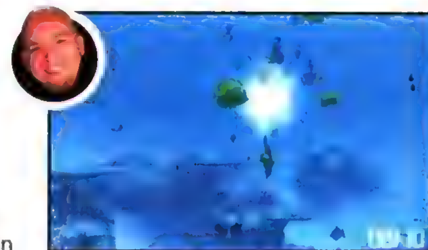
POWERSPY

- Bij deze eist de Powerspy dat de heer Dijsselbloem ook met de Wii gaat spelen.
- Rel bij Gamespot, een van de grootste gamesites ter wereld. Een van hun stafreporters, Jeff Gerstmann, werd ontslagen, volgens insiders, omdat hij Kane & Lynch een zes had gegeven.
- Eidos zou dit niet hebben gepikt, gedreigd hebben niet meer te adverteren en het management van Gamespot koos vervolgens de spreekwoordelijke zieden voor hun geld.
- Gamespot geeft op aan dat dit verhaal niet klopt en dat Gerstmann niet ontslagen is vanwege zijn kritische review.
- Dat de gast de zak kreeg en de review in een periode dat Eidos flink adverteerde werd weggehaald, had andere oorzaken.
- Dat deden ze namelijk vooral vanwege kwaliteitredenen. De microfoon was niet goed. Ook vindt men de tekst te negatief voor een 6.
- Hmmm, klinkt als het gedraai van een paling die uit een emmer snel probeert te sluipen.
- Bij de PU hebben we dat soort gezeik nooit. Wij krijgen alleen klachten als we een game een te hoog cijfer geven.
- Van de concurrentie that is...
- De PU-redactie is verhuisd naar de nieuwe uitgever HUB. En we zitten er dankzij de lan de Brouwe neigingen van Marielle best goed bij. Wat niet te zeggen valt voor de collega's van PCM en Computer Idee.
- Het testhok waar we onze games testen, grenst namelijk aan hun redactie, slechts een dun deurtje scheidt het geheel. En iedereen die een beetje gamet weet dat je games niet zonder geluid speelt en al helemaal niet zonder gescheld.
- Dus mocht je vinden dat de PCM of de Computer Idee er in kwaliteit op achteruit is gegaan, dan weet je waar dat aan ligt.
- Ubisoft zegt dat ze in 2008-2009 tegen de miljard dollar gaan binnenhalen. In 2006-2007 werd nog slechts 880 miljoen dollar verdiend.
- Zolang Jan games als Assassin's Creed een 99 blijft geven zou dit volgens de Powerspy best wel eens kunnen gebeuren.

DE TOEKOMST VAN DE VIDEOGAME?

OPNIEUWS MENING
SPELEN ZONDER AFGAAN

In de PU van vorige maand kon je de review van de duiksimulator Endless Ocean voor de Wii lezen, door Jurjen met een mooie 88 beloond. Einde verhaal, zou je denken, maar die baklap is er nog lang niet over uitgepraat!



Tot op heden ging het in videogames altijd om de strijd en de overwinning. Alle acties culmineerden in het verslaan van de vijand, in sportspellen ook wel de concurrent genoemd.
Jazeker, er zijn uitzonderingen denkbaar. Tetris en Trauma Center springen in gedachten, maar met een beetje fantasie valt ook daarin wel een vijand te herkennen. In Tetris is dit de chaos, in Trauma Center de ontslagbrief. Dit zijn weliswaar abstracte vijanden, daardoor is hun dreiging niet minder reëel. Ze dienen actief bestreden te worden, omdat zij anders resulteren in datgene wat als geen ander verbonden is met het leven van een gamer: de dood, oftewel het verloren leven, de gemiste kans, het Game Over-scherm.

NOGAL SUF

Ik zou dit alles niet getikt hebben, als ik niet onlangs eens een videogame speelde waarin van een vijand geen sprake was, en waarin het ook niet mogelijk was om 'af' te gaan. Deze videogame heette Endless Ocean, en het was een van de spannendste spellen die ik de laatste tijd heb gespeeld.
Dat had ik niet verwacht. Max, tien jaar, had het ook niet verwacht. Toen het spel door de postbode werd gebracht en ik hem vertelde waar het over ging, was zijn interesse nauwelijks gewekt. En dat is een grote uitzondering bij het binnenkomen van een nieuwe game. 'Oh, dat klinkt nogal suf,' waren zijn exacte woorden. En hij had gelijk, want het klinkt ook nogal suf.



VERKENNEN

In Endless Ocean zwem je eindeloos door een oceaan om vissen te zoeken. Als je een vis hebt gevonden, kun je deze aaien om er contact mee te maken. Dat is zo'n beetje wat het spel leuk maakt.
Natuurlijk, er zijn wat typische spelelementen toegevoegd om de spanning erin te houden. Van elke geaaide vis verschijnt à la Pokémon een plaatje in een verzamelboek en om de wonderlijkste waterwezens te kunnen vinden moet je à la Zelda wat puzzelwerk verrichten. Waarschijnlijk kwam het door deze dingen dat Max het spel uiteindelijk toch wel spannend vond. Maar daar ging het mij niet om. Het gaat mij erom dat het simpelweg vol verwondering verkennen van een bijzondere omgeving al spannend genoeg kan zijn.

ICO

Sinds Ico zat ik te wachten op een dergelijk spel. Een spel zonder tegenstanders, tijdslimieten of mogelijkheden om af te gaan. Ico is wel degelijk een traditionele videogame, waarin je dus vijanden moet verslaan, maar dat aspect was in die game voor mij ondergeschikt aan het genot van het vol verwondering verkennen van een bijzondere omgeving.
Dat expeditie-aspect is voor mij altijd al een van de belangrijkste redenen geweest om van videogames te genieten.
Even uit de werkelijkheid stappen en mezelf verliezen in de wonderen van een nieuwe wereld.
Ik ga binnenkort bijvoorbeeld een weekje reizen door Ierland en heb alleen voor de eerste nacht een hotel geboekt. Dát zinderende gevoel, dat ik weet dat ik mooie dingen ga zien en beleven maar nog niet precies hoe en wat, daar gaat het mij om.
Ik hoef in Ierland niet perse vijanden tegen te komen om van mijn uitstapje te genieten. Hier en daar een omgewaaide boom op de weg, dat lijkt me genoeg.

MENSELIJKE BEHOEFTE

Endless Ocean is niet de toekomst van de videogame, maar zal in retrospect waarschijnlijk wel als een revolutionaire videogame beschouwd worden. Het is een spel dat navolging verdient en dat ongetwijfeld ook gaat krijgen. Want het voorziet in een menselijke behoefte, net als vakantie.
Jonge, bronstige mannen willen zich natúúrlijk stoer en sterk voelen door monsters te onthoofden, helikopters op te blazen en voetbalwedstrijden te winnen. Maar voor ons huisvrouwen is het vol verwondering verkennen van een bijzondere omgeving al genoeg, mits deze omgeving interessant genoeg is. Daar zijn geen vijanden of lastige uitdagingen voor nodig. Sterker nog, die leggen voor veel mensen de lat zo hoog dat ze nooit aan een videogame zullen beginnen.
Dat vind ik jammer, want er valt in die games zoveel moois te beleven.



JURJEN

IN GESPREK MET: ERIC LINDSTROM EN ROB KAY VAN CRYSTAL DYNAMICS

Developer Crystal Dynamics is sinds Legend verantwoordelijk voor de Tomb Raider serie. Reden genoeg om de director en de designer, Eric Lindstrom en Rob Kay, eens te vragen hoe de zaken er voor staan met de nieuwste Tomb Raider: Underworld.



PU: Hebben jullie Uncharted: Drake's Fortune al gespeeld?
ERIC: Heel even. Het zag er goed uit.

PU: Lara was de koningin binnen het actie avonturen genre. Voelen jullie nieuwkomer Drake niet in je nek hijgen?
ROB: Nee, ik zie duidelijk verschillen. Drake's Fortune is anders dan Tomb Raider. De nadruk ligt meer op de actie, het schieten, Hollywoodstijl richting Gears of War. Bij Tomb Raider focussen we ons meer op het ontdekken en onderzoeken. Daarnaast is het alleen maar goed dat er nog een spel binnen het genre in de belangstelling staat, dan gaat er uiteindelijk ook meer aandacht naar ons.



PU: Ik hoor mensen wel eens zeggen dat ze nu wel zo'n beetje klaar zijn met de franchise. Hoe lang gaat Tomb Raider nog door?
ROB: Grote series zijn moeilijk te stoppen. Ze zeggen dat Halo 3 het einde is van de serie, maar wanneer is iets het einde? Wij hebben absoluut nog de energie om met Tomb Raider verder te gaan.

PU: Dat brengt ons bij Underworld; wat is daar het sleutelelement van?
ERIC: Het heeft onder andere veel nieuwe moves voor gevechten en klimwerk, het ziet er heel mooi uit en het kent grote, open omgevingen met gecompliceerde puzzels door meerdere levels heen.

PU: Wat voor bossbattles kunnen we verwachten?
ROB: Er zijn geen bossbattles in Underworld. Er zijn wel situaties met veel vijanden. De uitdaging zit 'm echter in de grote puzzels.

PU: Over uitdagingen gesproken... Tomb Raider kan best ingewikkeld zijn. In Legend zaten ook behoorlijk wat pittige puzzels. Hoe maak je het uitdagend voor ervaren Tomb Raider spelers en hou je het open voor nieuwe spelers?
ROB: Het is inderdaad lastig om een balans te vinden. In Underworld zitten echt lastige, grote puzzels. We komen nieuwe spelers tegemoet door Lara naar interessante objecten te laten kijken; stenen, richels en dat soort dingen. Het zijn de kleine dingen die we in Legend ook al deden om de nieuwe spelers te helpen.

PU: Wat is er aan Lara veranderd? Zijn haar tieten dit keer kleiner of groter?
ROB: We hebben een heel nieuw model gemaakt. Misschien zie je het niet direct, want we wilden het icoon niet te veel veranderen. Ze moet herkenbaar Lara blijven, dus we richten ons er niet op om haar er helemaal realistisch uit te laten zien.


Eric Lindstrom (rechts) en Rob Kay

PU: We hebben Lara nu in Mexico gezien, in Legend is ze zelfs in Tokyo. Waar gaan we deze wereldreizigster nog meer tegenkomen in Underworld?
ERIC: Ze gaat op plaatsen komen waar je haar niet verwacht. Waar zelfs nog nooit een mens geweest is. Spannend hè?

PU: Wat is de overeenkomst tussen Mario en Lara?
ROB: Euh... ze kunnen allebei springen?

POWERSPY

- Een Canadese man ontving onlangs een rekening voor zijn mobiele telefoon van 85.000 dollar. De man had een '10 dollar ongelimiteerd mobiel browsen' abonnement, en dacht daarmee ook onbeperkt films en games te kunnen downloaden. Wat dus duidelijk niet het geval was.
- Een troost voor de man: hij kan als enige ter wereld terecht klagen dat games te duur zijn.
- De Powerspy sluit af met de fatsoenrakker van de maand. Pastoor Raymond J. de Souza uit Canada die in zijn column games vergelijkt met crack en cocaïne. Extreem verslavend en dus ver weg te houden van elke levend wezen.
- Nu heeft de Souza wel een beetje gelijk. Games zijn inderdaad verslavend, als je te veel speelt ga je er slecht uitzien, het kost veel geld en het ruïneert je sociale leven totaal.









WIN EEN GOUDEN DS LITE

+ ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

PRIJSVRAAG
DOE MEE EN WIN!



Gezien het absurde tempo waarmee de DS handhelds momenteel de winkels uitvliegen, vragen wij ons af of er in Nederland nog wel iemand is die een DS Lite wil winnen. Iedereen heeft hem immers al.

Maar goed, wie weet zijn er nog een paar mensen in Spanbroek die het hele DS verhaal gemist hebben. Bovendien gaat het hier wel om een DS die elke DS bezitter of graag naast zou willen hebben.

Het betreft namelijk de Limited Edition Gouden DS Lite met één van de beste DS-games van 2007 (Zelda Phantom Hourglass, erbij). Een DS die Jurjen en Steven bijvoorbeeld graag zouden hebben.

Dit prachtige exemplaar geven we dan ook niet aan elke Jan of Jantien Lul weg. Deze zeldzame handheld is bestemd voor de échte Zelda-fans.

Wil je deze DS in je collectie hebben, stuur dan een foto van jezelf met iets Zelda-achtigs op naar prijsvraag@powerunlimited.nl o.v.v. Zelda
Je kunt je verkleden, een schild en zwaard vasthouden, een poppetje van Zelda of je Zelda-games collectie tentoonstellen... zolang het maar iets met Zelda te maken heeft.
Stuur je inzending anders naar:
Power Unlimited
Postbus 3389
2001 DJ Haarlem
O.v.v. Zelda

VOORUITBLIK 2008

WAAR KIJKT DE PU-REDACTIE NAAR UIT?

Zo, de kater is verdwenen, de vingers zitten er nog aan en de kleffe oliebollen zijn verteerd. Het is 2008!

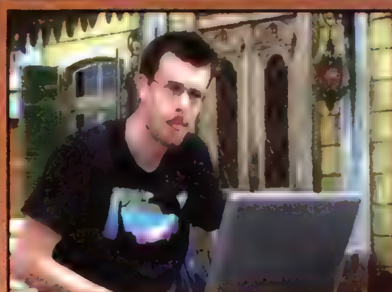
We hopen met z'n allen dat het weer net zo'n magistraal games-jaar wordt als 2007. Want man oh man, wat zijn we verwend vorig jaar. De publishers zullen echt hun stinkende best moeten doen om die prestatie te kunnen toppen.

Maar hoop doet leven. Dat is goed te zien in de acht vooruitblikken van de heren redacteuren & redactrice: Jurjen, Boris, Jan, J.J., Jeroen, Steven, Maarten en Muriëlle. Zij zien namelijk genoeg moois op zich afkomen de komende twaalf maanden.

Geheel op persoonlijke titel vertellen ze jullie op welk platform zij het komend jaar het meest denken te gaan spelen, welke games een Gold Award in de wacht zullen slepen en wat ze in 2008 zeker gaan doen (relax! Het zullen gamegerelateerde antwoorden zijn).

Als je bang bent dat iedereen Piet Paulusma-style zomaar wat heeft ingevuld, heb je het mis. Aan het eind van 2008 zal PU-baas Niels controleren wie er met zijn voorspellingen het dichtst bij de waarheid zat en wie er 't meest naast kleunde. Wat er met die laatste persoon gebeurt, is nog niet bekend. Wel dat hij moet vrezen met grote vreze...

Tot slot hebben we ook nog een halve pagina ingeruimd voor alles waar we in 2008 NIET op zitten te wachten. Want zeker weten dat ook dit jaar de heren publishers ons weer een paar opgewarmde lijken zullen voorschotelen...


Jeroen





Profiel
Naam: Jeroen
Favoriete console: PlayStation 3
Speelt graag: Warhawk, GTA en Final Fantasy XII.
Houdt ook van: Super Mario Galaxy, geitenkaas met honing, hardlopen en stampende beats.
Houdt niet zo van: Sam Fisher, koude koffie, Albert Verlinde en sportblessures.
Uiterlijke kenmerken: Lang, dun, bijziend, schoenmaat roeiboot.
Ook te herkennen aan: Koffiemok in de rechterhand en een patserig mooi telefoontje.

IN 2008 SPEEL IK HET MEEST OP
De PlayStation 3. Dat doe ik nu ook al en dat heeft niet zozeer met de kwaliteit van de games te maken maar de PS3 is nu eenmaal een stuk stiller en stabieler dan de 360.
De Wii vind ik leuk, maar na Super Mario Galaxy speel ik er nog zelden op. Misschien dat Wii Fit daar verandering in kan brengen... hoewel dat dan ook van korte duur zal zijn.

VIJF DINGEN DIE IK IN 2008 ZEKER GA DOEN
Toch Assassin's Creed uitspelen... hoe saai het ook mag zijn.
Een keer op vakantie gaan zónder games te spelen.
Eindelijk eens een flatscreen TV kopen.
De Xbox 360 iedere week even afstoffen.
Daarna de Wii.

HAALT SONY MICROSOFT IN?
Jazeker, zolang Microsoft nog steeds met de Red Ring of Death te maken heeft, zullen meer mensen kiezen voor, dan wel overstappen naar Sony's stabielere bak.

BLIJFT DE Wii DE GROOTSTE?
Ondanks de inhaalslag van Sony, blijft de Wii marktleider. Die voorsprong geeft de Japanse grootgrutter niet meer uit handen.

HOME: EEN TOP OF FLOP?
Ik hoop top, maar het zou zo maar eens kunnen floppen, hoewel Sony zich dat niet kan permitteren.

VIJF GAMES DIE IN 2008 EEN GOLD AWARD GAAN HALEN
Rockband. Dit wordt dé muziekgame. Rocken met een zooitje vrienden was nog nooit zo tof.
Ninja Gaiden 2. Daar zal ik toch een keer de 360 voor aanzetten.
Fallout 3. Wat kan ik zeggen...
Little Big Planet. Dit is de toekomst!
GTA IV. Als dat geen dikke vette game wordt dan...





Boris





Profiel
Naam: Boris
Favoriete console: Xbox 360.
Speelt graag: Call of Duty 4.
Houdt ook van: Notentaart uit Lochem, hard rijden op de A10 om 4 uur 's nachts, blote vrouwen.
Houdt niet zo van: Gezeik aan me kop, deadlines.
Uiterlijke kenmerken: Goddelijk lichaam, met toefje tattoo en veel gevoel voor humor.
Ook te herkennen aan: Zijn innemende uiterlijk.

IN 2008 SPEEL IK HET MEEST OP
Alles, omdat gamen gewoon vet is en in 2008 nog grootser wordt.

VIJF DINGEN DIE IK IN 2008 ZEKER GA DOEN
Ik ga een of meerdere nieuwe tattoo's laten zetten.
Ik wil eindelijk een keer op vakantie... maar dan echt met tropische eilanden enzo en geen games.
Ik ga een nieuwe auto kopen.
Ik ga rocken als een gek!
Ik ga een vet feest geven op m'n verjaardag.

HAALT SONY MICROSOFT IN?
Dit jaar gaan ze gelijk op. Oktober 2008 hebben ze allebei 200.000 consoles verkocht in Nederland.

BLIJFT DE Wii DE GROOTSTE?
Nee, de DS is de grootste, omdat ze nu 14.000 stuks in de week verkopen en dat is nog nooit eerder gebeurd in Nederland.

HOME: EEN TOP OF FLOP?
Flop, zolang je maar met 64 man tegelijkertijd in één ruimte kan zijn, is het waardeloos.

VIJF GAMES DIE IN 2008 EEN GOLD AWARD GAAN HALEN
GTA IV. Dat is duidelijk.
Rainbow Six Vegas 2. Wordt een volwaardige opvolger van een hele dikke shooter.
Saints Row 2. De beste free roaming game van 2008 na GTA IV.
Borderlands. Als die uitkomt, wordt het fantastisch!
Brothers in Arms: Hell's Highway. Dat spreekt voorzich!









Profiel
Naam: Jurjen
Favoriete console: Wii
Speelt graag: Typische Nintendo-avonturen, liefst met uitbundig kleurgebruik, een dansende bloem en geheime ruimten.
Houdt ook van: Apple, Slayer, Capcom, Sony, Vivaldi, Radiohead, Grunberg, Pixar, Pokémon en Guinness.
Houdt niet zo van: Laadtijden, luiers verschonen, plotselinge harde geluiden, instellingen kiezen en mensen die in de weg lopen.
Uiterlijke kenmerken: : Korte beentjes, kordate tred, koddig kaal hoofd met een sikje.
Ook te herkennen aan: Een fles Cola of halve liter bier binnen handbereik.

IN 2008 SPEEL IK HET MEEST OP
Wii! Waarom? Moet ik dat nog uitleggen?

VIJF DINGEN DIE IK IN 2008 ZEKER GA DOEN
Ik heb me voorgenomen aanzienlijk wat uurtjes in de multiplayer van de nieuwe Smash Bros en/of Mario Kart te steken, zodat we op de Gameplay van 2008 een competitie kunnen houden waarin jullie het tegen mij op gaan nemen. Dus vergeet niet zelf te oefenen, want het woord genade is mij vreemd.

HAALT SONY MICROSOFT IN?
Hopelijk komen ze wat meer gelijk te liggen.

BLIJFT DE Wii DE GROOTSTE?
In 2008 zal het marktaandeel van de Wii groeien van 43 naar 56 procent. Ik kan er een procent of twee naast zitten, maar niet meer.

HOME: EEN TOP OF FLOP?
Flop. Het is typisch zoiets wat er leuk uitziet tijdens presentaties maar in de praktijk te beperkt en benauwend is om lang te kunnen boeien.

VIJF GAMES DIE IN 2008 EEN GOLD AWARD GAAN HALEN
King Story. Deze eigenzinnige mix van Pikmin en Civilization belooft iets heel bijzonders te worden, en niet alleen door de prachtige, wascokrijt-achtige vormgeving.
Super Smash Bros. Brawl. Wat moet ik hier nog over zeggen? Een overdaad aan onvergetelijke personages en interessante mogelijkheden waar elke gamer van zal smullen.
Fragile: Farewell Ruins of the Moon. In deze actie-RPG zwerf je met zaklamp en metaaldetector door de straten en tunnels van een stad die oogt als Londen – na een atoomoorlog. Van de makers van Eternal Sonata.
No More Heroes. Een interessante mix van GTA, Killer 7, Devil May Cry, Tarantino-coolness en een hoop eigenzinnige fratsen.
Spore. Het interessante evolutieconcept van meneer Wright kon dankzij de bijzondere besturingsopties op de Wii wel eens zijn 'fittest' vorm krijgen.




J.J.





Profiel

Naam: J.J.
Favoriete console: Xbox 360.
Speelt graag: Alles wat hard scheurt, scoort en schiet.
Houdt ook van: PSV, ijzer, eiwitten, zon & zee, gamers die van mij verliezen met FIFA en PES.
Houdt niet zo van: Fantasy-crap, gamers die mij verslaan bij FIFA en PES, broekrokken, online chat, Dijsselbloem.
Uiterlijke kenmerken: Opgeblazen, warrige mat en grote mond.
Ook te herkennen aan: Heel klein plakplaatje op linkerarm.

IN 2008 SPEEL IK HET MEEST OP

Xbox 360. Waar moet je op dit moment anders op spelen? Vrijwel elke game die er toe doet, komt op de 360 uit. En online staat het al jaren.

VIJF DINGEN DIE IK IN 2008 ZEKER GA DOEN

Super Mario Galaxy spelen. Ik zeg niet uitspelen. Je moet ook niet te veel van me vragen.
Weekje vakantie nemen voor GTA IV.
Proberen top 500 wereldwijd FIFA of PES te worden.
Maarten een nog groter minderwaardigheidscomplex met footies bezorgen.
Gameplay 08 beter maken dan Gameplay 07 al was.

HAALT SONY MICROSOFT IN?

Nee,omdat het uiteindelijk om de games draait en daar blijft de Xbox 360 gewoon mee komen. De twee groeien wel dichter naar elkaar toe. 2009 wordt daarom spannender.

BLIJFT DE Wii DE GROOTSTE?

Ja, en dat allemaal dankzij onze nichtjes, moeders, oma's, ooms en andere familie. Hoop wel dat Nintendo de debiel trouwe hardcore achterban niet vergeet.

HOME: EEN TOP OF FLOP?

Ik zeg niks meer over mainstream dingen want ik dacht dat de DS en Wii ook niet zouden werken. Maar onze nichtjes, moeders, oma's, ooms en andere familie zitten blijkbaar op dit soort 'pimp-je-eigen-kamertje' shit te wachten.

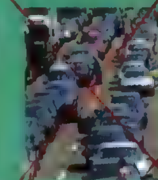
VIJF GAMES DIE IN 2008 EEN GOLD AWARD GAAN HALEN

GTA IV. Omdat je blind bent als je dat niet inziet.
Devil May Cry 4. Fantasy light trek ik nog wel. De actie is bruut!
Brothers in Arms: Hell's Highway. Nog beter dan Call of Duty 4 en we weten allemaal hoe vet die is.
Pro Evolution Soccer 2009. Nu Skate en ik bij Gamekings de online-mode van PES 2008 hebben beschimpt, moet Seabass wel met iets heel vets komen.
God of War (PSP). Zal wel iets met de spieren van die gast te maken hebben.




Jan





Profiel

Naam: Jan.
Favoriete console: Xbox 360.
Speelt graag: Shooters, action adventures, RPG's en stealth games.
Houdt ook van: RTS, muziek, concerten bezoeken, films, reizen.
Houdt niet zo van: Pokémon crap, racesims, partygamemeuk, belastingaanslagen, hypotheekrente, files en het Nederlandse klimaat.
Uiterlijke kenmerken: Scherpe blik en een goed ontwikkeld reukorgaan voor scoops.
Ook te herkennen aan: Een voortdurend rinkelende telefoon met aan de andere kant een van zijn 101 opdrachtgevers.

IN 2008 SPEEL IK HET MEEST OP

De Xbox 360, want die heeft, de meeste games die mij aanspreken, zoals Splinter Cell: Conviction, Halo Wars, Alan Wake, de nieuwe Mass Effect delen (die Microsoft nog gewoon blijft uitgeven), Fable 2, Ninja Gaiden 2 etc. Overigens begint de PS3 ook lekker op stoom te raken.

VIJF DINGEN DIE IK IN 2008 ZEKER GA DOEN

Een nieuwe TV kopen zodat mijn next-gen games er nog beter uitzien.
Nog fanatieker hunten naar scoops voor onze PU lezertjes.
Hopelijk genoeg tijd overhouden om games te spelen aangezien het broertje van Lucas zich in het 2008 aandient.
Genieten van Sam & Max Seizoen 2.
Mijn gold status van mijn Frequent Flyer Card behouden zodat J.J. en ik de business lounge op Schiphol kunnen blijven bezetten.

HAALT SONY MICROSOFT IN?

Ik denk qua verkochte aantallen wel, maar dan nipt.

BLIJFT DE Wii DE GROOTSTE?

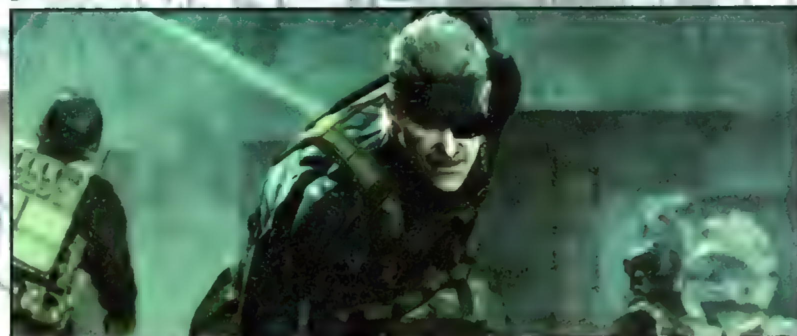
Ja! Door de mix van 'echte' games en mainstream producten zoals de Wii Plate zal de wereldheerschappij in 2008 alleen maar uitbreiden.

HOME: EEN TOP OF FLOP?

Lastig. Ik denk dat mensen het aanvankelijk leuk gaan vinden maar er snel op uitgekeken raken. Het is toch een beetje Sims Online in een next-gen jasje en dat flopte ook keihard.

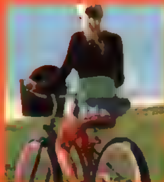
VIJF GAMES DIE IN 2008 EEN GOLD AWARD GAAN HALEN

StarCraft 2. De moeder der sciencefiction RTS-games komt terug en beter dan ooit!
Gears of War 2. Hij komt eraan hoor mensen, let maar op. En hij wordt zo gruwelijk vet.
Resident Evil 5. De RE serie wordt met 't deel beter, en het vijfde deel lijkt qua sfeer en thematiek grimmiger dan ooit.
Brothers in Arms: Hell's Highway. Lees mijn preview in deze PU en je weet dat je als shooterfan deze game niet mag missen.
Metal Gear Solid 4. We hebben er lang op moeten wachten maar Konami gaat ons niet teleurstellen.





Maarten





Profiel

Naam: Maarten.
Favoriete console: Xbox 360.
Speelt graag: World of WarCraft en Halo 3.
Houdt ook van: De PlayStation 3, korte ritjes op de fiets, winnen van J.J. met PES, films kijken, voetballen en uitslapen.
Houdt niet zo van: Negenjarige schreeuwende Amerikaanse kutventjes op Xbox Live, fietsen door de regen en RTS'en.
Uiterlijke kenmerken: Een vies Duits blond matje en een soort sikje!
Ook te herkennen aan: Luidkeels schreeuwen in combinatie met stemoverslagen bij verliespartijen en een lichte vorm van ADHD.

IN 2008 SPEEL IK HET MEEST OP

Mijn Xbox 360. Hoewel ik de PlayStation 3 prefereer als console, zijn er ook in 2008 voor de 360 simpelweg meer games in omloop. En dat is toch waar het allemaal om draait.

VIJF DINGEN DIE IK IN 2008 ZEKER GA DOEN

Mario Galaxy uitspelen. Ik kan het gezeik van Jurjen niet meer aanhoren!
Mijn Troll Hunter naar level 80 toewerken.
Heel veel potjes PES van J.J. winnen.
Nog een coverview schrijven.
Afstuderen.

HAALT SONY MICROSOFT IN?

In 2008 nog niet, daar is het game-aanbod te sterk voor. Hoewel, die prijsdaling van de PS3 lijkt toch wel z'n vruchten af te werpen. Hmm... lastig, lastig. Ik zeg toch nee voor 2008. Daarna is het ja!

BLIJFT DE Wii DE GROOTSTE?

Waarschijnlijk wel, de massa heeft het familiegamen ontdekt.

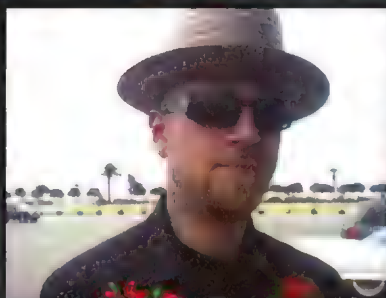
HOME: EEN TOP OF FLOP?

Ik denk dat het niet kan opboksen tegen Xbox Live met haar genadeloze achievements.

VIJF GAMES DIE IN 2008 EEN GOLD AWARD GAAN HALEN

GTA IV. Koning in z'n genre.
Wrath of the Lich King. Ik kijk nergens meer naar uit dan naar deze WarCraft uitbreiding!
Fallout 3. Het is Fallout, do I need to say more?
Devil May Cry 4. Van wat ik er tot nu toe mee heb mogen spelen, kreeg ik geen genoeg.
BurnOut Paradise. Gaat de nieuwe standaard zetten voor racegames online.





Steven





Profiel

Naam: Steven
Favoriete console: Is de PC een console?
Speelt graag: MMORPG's, RPG's, fighters, platformers, action adventures.
Houdt ook van: Metal en hardcore, films, muscle cars en anime.
Houdt niet zo van: Regen, kut TV programma's en vroeg naar bed gaan.
Uiterlijke kenmerken: Een jonge blonde gebruinde god, maar dan zonder haar en het kleurtje. En iets ouder.
Ook te herkennen aan: De stoere hond die hem trouw volgt.

IN 2008 SPEEL IK HET MEEST OP

De PC. Mijn PS3, Wii en Xbox 360 zullen ongetwijfeld de nodige uren draaien maar met de expansion van World of WarCraft op komst, evenals enkele nieuwe MMORPG's, denk ik dat als het op speeltijd aan gaat komen, de PC de absolute winnaar is.

VIJF DINGEN DIE IK IN 2008 ZEKER GA DOEN

M'n intrek nemen in mijn eerste koophuis, wat ook nog verbouwd moet worden. Meteen gameskamertje inrichten.
Mijn PC voorzien van nieuw speelgoed.
Kijken of er nog ruimte is voor een tattoo hier en daar.
Eindelijk een HD scherm in de woonkamer zetten.
Al mijn karakters naar het volgende level brengen in WoW.

HAALT SONY MICROSOFT IN?

Laat ik het zo zeggen, ik denk dat de verkoop van de PS3 steeds beter zal lopen.

BLIJFT DE Wii DE GROOTSTE?

Zolang er toptitels van Nintendo blijven komen. Mario, Zelda en Metroid hebben we gehad, nu is het tijd voor Mario Kart, Smash Brothers, en F-Zero!

HOME: EEN TOP OF FLOP?

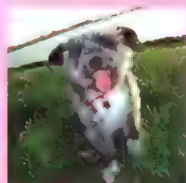
Home wordt volledig gedragen door de community. Als de PS3 het goed doet, zal Home het denk ik ook wel goed doen. Mij kom je daar echter niet tegen. Ik blijf in Azeroth wonen, thank you very much.

VIJF GAMES DIE IN 2008 EEN GOLD AWARD GAAN HALEN

Ninja Gaiden 2. De koning van de vechtactie komt er weer aan!
Devil May Cry 4. Dik actiespel. Punt!
Fallout 3. Gaat er voor zorgen dat er eindelijk weer een goede scifi RPG is.
Wrath of the Lich King. Dat gaat weer een tijdslurper van jewelste zijn.
Alan Wake. Alles wat we tot nu toe gezien hebben, duidt op iets baanbrekends.




Muriëlle





Profiel
Naam: Muriëlle
Favoriete console: PlayStation 3.
Speelt graag: Drake's Fortune.
Houdt ook van: Spelen met Zoef de gamehond en bizarre filmpjes bedenken voor Baklap TV.
Houdt niet zo van: Politici die er geen reet van snappen en games willen verbieden, vlees en Sterren Dansen op het IJs.
Uiterlijke kenmerken: Dat vraag je niet aan een dame...
Ook te herkennen aan: Hoodies en sneakers want ik draag niks anders (en nee, dat bedoel ik niet letterlijk).

WAAR GAAT PU.NL IN 2008 NAAR TOE?

PU.NL gaat groots veranderen met dingen die je op geen enkele andere gamesite kan vinden. Met Baklap TV gaan we keihard verder, samen met de knakkers van Mastermovies.

GAAT BAKLAP TV HET NOS JOURNAAL HALEN?

Ja. Als Boris een persoonlijke brief krijgt van de Bond Tegen het Vloeken, dan kan Baklap TV het journaal halen.

KOMT ER EEN GASTROL VAN DIJSSELBLOEM IN BAKLAP TV?

Die Dijsselbloem proberen we al sinds 2004 te bereiken maar hij reageert niet op onze telefoontjes. Maar zodra hij antwoordt, nemen we hem te gra... eh, nodigen we hem uit voor een goed gesprek.

GAAN CHICKAS NU OOK EENS ECHTE GAMES SPELEN?

Dat doen ze allang. Ken je Dagmar nog? De heetste boothbabe van het PU team op Gameplay 2007? Die zit bij de beste S.O.C.O.M. clan van Europa!

VIJF DINGEN DIE IK IN 2008 ZEKER GA DOEN OP PU.NL

Een nieuw design. Dit ziet er leuk uit maar het kan beter.
Baklap TV uitbreiden. Meer uitzendingen maken en dan niet met twee maanden ertussen ;-).
Actie! We krijgen vaak brieven van gamers met allerlei klachten over gameshops, producenten en andere gamegerelateerde bedrijven. Dat moet maar eens afgelopen zijn. In 2008 gaat + die misstanden aan de kaak stellen.
Nieuwe shit. Het is hoog tijd voor nieuwe shit en daar zijn we druk mee bezig. Dat betekent dus nieuwe videocontent, nieuwe gamecontent en nieuwe, eh, onzin zullen we het maar noemen.
Trips. Na Leipzig is het een droom om nu met twaalf man naar de Tokyo Game Show te vliegen, maar zolang we de loterij niet gewonnen hebben, zal dat wel niet gebeuren. Toch willen we meer trips doen in 2008. Al is het maar naar Vlissingen!



EN DIT WILLEN WE NIET WETEN!!!

We hebben dus duidelijk hoop op een tof 2008. Maar er zijn ook veel dingen waar we nou niet echt op zitten te wachten. En waarschijnlijk jullie met ons. Helaas gaat onze macht niet zo ver dat we onderstaande zaken tegen kunnen houden. Of wie weet, de PU wordt immers tot in de directiekamers gelezen...

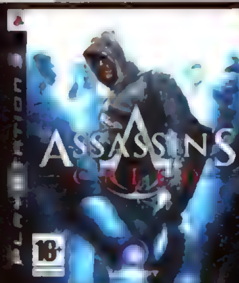
Game-gerelateerde films. We hebben in 2007 al genoeg trauma's opgelopen.
Pimp my car racegames. Soooo 2006!!!
Wii crap. We zijn bang dat veel uitgevers nog steeds niet weten wat ze met de Wii aanmoeten, behalve er geld mee verdienen.
Red ring of death. Neeeeeeeeee eeeehhhhh! Gaaa weeeeeeeeeee eegggggggg!!!





Home/Second Life. Omdat het echt zip met games te maken heeft.
Wii plate. Omdat de ene helft van de PU redactieleden echt sport en de andere helft te lui is om van de bank af te komen.

Gemakkelijke vervolgen. Ieder jaar hetzelfde spel ontwikkelen zonder ook maar iets te vervangen?
Slechte PS3 ports en de schuld aan de PS3 geven. Heren ontwikkelaars, jullie zijn toch ontwikkelaars? Voer je beroep dan eens goed uit.





PlayStation Store updates. Wanneer kan Sony nu eens gewoon wereldwijd zijn demo's vrij geven? In plaats van versnipperd...
Hypes. Kunnen we er met z'n allen voor één keertje niet intrappen?
PSP games porten naar de PS2. Kom op jongens, dit is wel het laagste van het laagste.

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

JAN NEEMT WRAAK

Haal nooit de woede van kale mannen met macht op je hals, schreef Jan onlangs op zijn kladblokje . 'Die heeft het eindelijk begrepen', dacht een spiekende Ed. Niets was minder waar; onze RTS deskundige refereerde natuurlijk aan Kane's Wrath, het aankomende uitbreidingspakket voor Command & Conquer 3.

De Command & Conquer fanbase is anno 2008 nog steeds enorm, en dat is niet voor niets. Dat het spel technisch en inhoudelijk inmiddels links en rechts is ingehaald door diverse genregenoten doet namelijk niets af aan het feit dat de game er bij ieder nieuw deel weer in slaagt datgene te doen wat games moeten doen: plezier bieden.
En dat geldt ook weer voor de add-on voor Command & Conquer 3: Kane's Wrath.

PRE-SEQUEL?

Qua opzet is Kane's Wrath behoorlijk ambitieus, aangezien het tegelijk een prequel en een sequel wil zijn. Deze add-on covert namelijk twintig jaar Tiberium geschiedenis, beginnend vlak na Command & Conquer: Tiberian Sun (inderdaad Tiber-ian) tot aan C&C 3 en zelfs daarna. Dat is nogal ambitieus en hoe dat in de praktijk uitpakt, valt nog te bezien. In ieder geval worden behoorlijk wat plotgaten opgevuld en zal het voor de C&C fan een feest van herkenning worden.

NIEUW EN DESTRUCTIEF

De rode draad van de add-on is het verhaal rond de wraak van de kale, megalomane NOD leider, maar natuurlijk kun je ook als GDI en later als The Scrin spelen. Die laatste was een tikje overpowered in deel 3 dus hopelijk tweaked EA dit een beetje voor deze uitbreiding.
Nieuwe units duikelen over elkaar heen, en vormen de grootste aantrekkingskracht. Zo hebben alle drie de partijen nieuwe lucht- en land units waarbij de NOD zich opnieuw bedient van stealth techniek. Niets leukers dan de vijand zowel in de lucht als op de grond verrassen met een bataljon tanks en bommenwerpers.
De Hammerhead is een nieuwe GDI luchtunit die behoorlijk wat bommen kan droppen op vijandelijke basissen. Hij is kwetsbaar, maar tegelijkertijd behoorlijk destructief en ik weet zeker dat veel GDI spelers voor deze nieuwe unit zullen kiezen.

> **"NIEUWE UNITS DUIKELEN OVER ELKAAR HEEN, EN VORMEN DE GROOTSTE AANTREKKINGSKRACHT."**



IK HAAL 'T NIET MET M'N STRAALTJE.
IK OOK NIET, IK VOEL ME AANGETAST IN M'N MANNELIJKHEID.
HÉ, HOE KOMT JOUW PISBOOG WEL ZO VER?
JA, HET IS WEL DUIDELIJK DAT HIER EEN PRO-STAAT!

SUBFACTIES

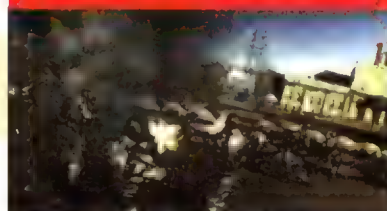
Nieuw is ook het gegeven van zogenaamde subfacties. Iedere kant heeft twee subfacties die voor een bepaalde speelstijl staan. Grofweg zou je kunnen zeggen dat deze defensief en aanvallend zijn, en strategisch levert het zeker meer diversiteit en tactieken op.
Zo kent de GDI Talons en ZOCOM legers als subfacties. De Talons hebben bijvoorbeeld zware Harvesters met infanterie daaraan gekoppeld. Zo kunnen deze ver van de basis op zoek gaan naar vijandelijke Harvesters, desnoods behind enemy lines.

BLAUWE OGEN

Voor de PC zul je het origineel nodig hebben, maar op de Xbox 360 vormt Kane's Wrath een standalone game. De console versie krijgt een vernieuwde besturing waarbij de linker analoge stick je troepen beter moet aansturen.
Helaas houdt men de 360 versie nog achter gesloten deuren dus wat betreft de toegezegde verbetering van de zogenaamde command stick controle moeten we EA voorlopig maar op hun blauwe ogen vertrouwen.

RTS IN 2008

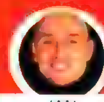
Kane's Wrath zal zonder meer een leuke game worden maar eerlijk gezegd kijk ik meer uit naar de nieuwe console RTS games in 2008. Ik denk namelijk dat dit een belangrijk jaar wordt voor het genre op de spelcomputer.
Veel verwacht ik van EndWar (zie screen) dat met de spraakaansturing voor een revolutie gaat zorgen... of keihard op zijn snufferd gaat. En Halo Wars van Ensemble Studios; wanneer zien we daar meer van?
Zelfs de Wii doet een duit in het zakje met het strategisch getinte Battalion Wars 2 (zie ook pag.40)
Op PC valt er natuurlijk ook genoeg op RTS gebied te scoren. Empire: Total War wil zeeslagen naar een nieuw niveau tillen, maar ook Universe at War: Earth Assault (zie pag. 25) heeft een aantal verdraaid leuke features in de maak.
Wellicht zien we binnenkort een eerste glimp van Company of Heroes 2 en natuurlijk komt rond de zomer het langverwachte StarCraft 2 uit.
Het wordt dus een heel interessant jaar voor strategen, op welk platform dan ook.



VERWACHTING

[illegible]

+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]
- [illegible]
- [illegible]


JAN

COMMAND & CONQUER 3:
KANE'S WRATH
PC / XBOX 360
ELECTRONIC ARTS
APRIL / MEI 2008

ZEG ANS, MISSCHIEN MOET JE DE WAS MAAR EVEN BINNEN HALEN, IK HOOR 'T ONWEREN IN DE VERTE.

Inmiddels is de naam van de volgende C&C 3 add-on vrijgegeven: Kane's Steenpuisth.

LEGENDARY

MAARTEN OPENT 'THE BOX'

Legendary moet later dit jaar een belangrijke titel worden voor uitgever Atari. Maarten mocht alvast een kijkje in de keuken nemen bij de makers van de game: Spark Unlimited.

Legendary is een first-person shooter die zich focust op de mythe van Pandora's Box. De werktitel was dan ook Legendary The Box, maar omdat dat niet echt lekker bekte, hebben de heren het maar gelaten bij Legendary. Het heeft dus niets te maken met de film waar Will Smith de hoofdrol in heeft. Godzijdank!

APOCALYPSE

De mythe van Pandora's Box gaat heel ver terug in de tijd. In een notendop komt het er op neer dat je de box niet open moet doen. Wat er in zit? Genoeg stof om een game over te maken. En zo komen we terecht bij het verhaal en de setting van Legendary, een shooter die zich in de huidige tijd afspeelt, maar wel in een worst case scenario: de box is geopend door niemand minder dan... jijzelf! Je bent Charles Deckard, een kunstdief, maar dat is nu even niet belangrijk.
De pleuris is uitgebroken en het einde van de wereld lijkt nabij. Een grote stad als New York wordt door vreemde wezens helemaal aan stront geslagen. De beelden zijn even prachtig als beangstigend.

WEERWOLVEN

Het vijfde level dat ik speelde leek wat minder hectisch maar dat was slechts schijn. Ook in Durham, een plaatsje ten zuiden van Newcastle, is de hel losgebarsten: brandende autowrakken, ingestorte huizen; alsof er een bom gevallen is. Maar het wordt erger!
Ik hoor gejank. Op hetzelfde moment dat ik begrijp dat het weerwolven zijn, springen twee enorme exemplaren op me af! Met m'n shotgun doorzeef ik de eerste. Pas na drie kogels en een paar flinke meppen voor m'n kanis gaat het taaie ding neer.
Health is geen probleem. Gaat een weerwolf naar de grond, dan kun je het laatste restje leven eruit zuigen. Doe je dit niet, dan staan ze later weer op en begint het hele circus opnieuw... Je moet ze echt vernietigen.

ENERGIE-BOMMEN

De andere weerwolf is gestoord. Hij springt van gebouw naar gebouw en gooit als een krankzinnige stenen en olievaten naar me. Gekker kan niet, zou je denken. Totdat ik de alpha weerwolf ontmoette. Wat een taai beest!
Maar helemaal gek werd ik van het volgende wezen dat ik tegenkwam: een op hol geslagen mensenstier! Het deed me denken aan een Tauren uit World of WarCraft, maar dan met een zwembad aan energydrink achter z'n kiezen. Hij denderde door de muren heen; schuilen had geen zin. Er waren tien shotgunschoten en twee molotov cocktails voor nodig om 'm te slopen. Een duur grapje, want er is bizar weinig munitie te vinden om al die weerwolven, griffins en minotaurs te doden.



KERMIS AAN GEWELD

Legendary ziet er mooi uit en ook de sound mag er wezen. Soms hoor je enge, ruige geluiden en soms is het ineens stil. Te stil... w[illegible] orkaan van herrie weer n[illegible]seling losbarst.
Legendary doet op het eerste gezicht niets legendarisch, maar de actie is intens en boeit vanaf de eerste seconde. Stilstaan kan niet. Het is echt een 'oogkleppen op en gaan'-shooter, als je maar op je ammo blijft letten...



VERWACHTING

De onvoorspelbare, energieke tegenstanders maakten de meeste indruk op me. Het is iets dat ik nog niet eerder gezien heb. Als Spark Unlimited het komende half jaar de mouwen flink opstroopt, zou Legendary best wel eens een hele interessante shooter kunnen worden.

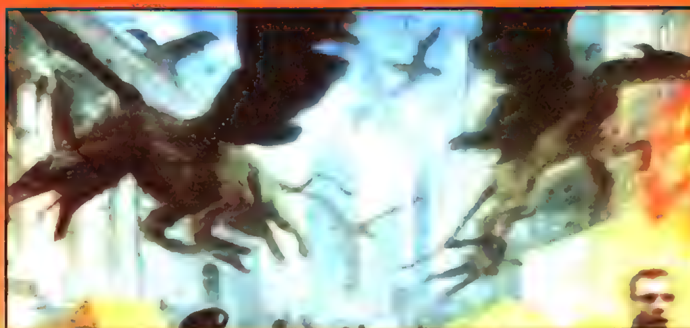
- ⊕ Onvoorspelbare ADHD weerwolven knallen is tof.
- ⊕ Actionpacked to the max!
- ⊕ Coole mythische beesten in een vette setting.
- ⊖ Weinig originaliteit.


MAARTEN

LEGENDARY
XBOX 360 / PS3 / PC
SPARK UNLIMITED / ATARI
SEPTEMBER 2008

COUNCIL OF 98

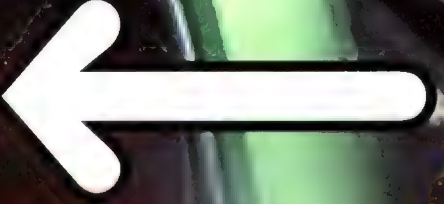
De Council of 98 is een groep elite-soldaten die ervoor moet zorgen dat de box gesloten blijft. Ze hebben dus gefaald. Gelukkig zijn ze dan wel weer zo vriendelijk om je te helpen weer orde op zaken te stellen en de demonische dierentuin te sluiten. Je bent dus niet alleen.
Ex-leden, The Black Order, kom je ook tegen. Ze zijn in de macht van de box en totaal de weg kwijt. Het beste is om ze neer te knallen, voor het te laat is.



ABONNEES

+ NEED FOR SPEED PROSTREET

VOOR:
PS3 EN XBOX 360



SAMEN VOOR MAAR €61,40



NNEREN *



UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

JAN ZUIGT KOEIEN OP

Ontwikkelaar Petroglyph Games heeft een streepje voor bij Jan, aangezien het de enige spellenmaker is die ooit een fatsoenlijke Star Wars RTS heeft gemaakt. Hij was dan ook erg benieuwd naar hun nieuwste project: Universe At War...



Dat er enige vorm van buitenaards leven is, daar lijkt iedereen het wel over eens. Maar voorlopig houden we nog steeds vast aan B-film stereotypen van Marsmannetjes met slijmerige hoofden, vliegende schotels en alles vernietigende laserstralen. Alleen, waar in de meeste science-fiction uitingen de mensen het winnen van de aliens, is in Universe at War de mensheid vrijwel compleet uitgeroeid.



Er zijn plannen voor een real life soap rond een aantal grote miss verkiezingen, met daarin veel aandacht voor de ruzies tussen de dames onderling. Het eerste deel heet Miss Universe At War.

IN DE PAN GEHAKT

Het spel begint namelijk met een proloog waarin Washington in de as wordt gelegd door grote rode aliens, genaamd The Hierarchy. The Hierarchy zijn duidelijk de bad guys met hun enorme, rode wandelende basissen en hun machtige units die alles wegvagen met hun lasers.
De mensheid wordt volledig in de pan gehakt, maar dan verschijnen The Novus ten tonele, een tweede alien ras bestaande uit levende machines die het op The Hierarchy gemunt hebben.
Als derde zijn daar The Masari, een soort menselijk/goddelijk ras dat miljoenen jaren onder het aardoppervlak heeft geleefd en zich ook tegen The Hierarchy keert.

NOVUS

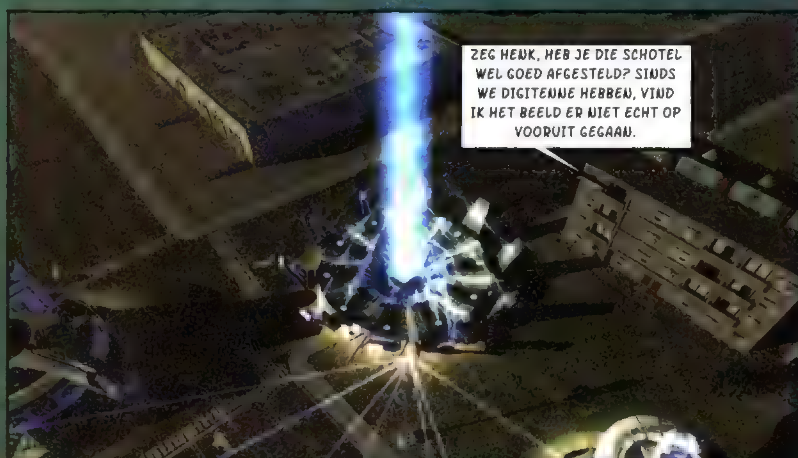
Qua uiterlijk maar ook wat betreft speelstijl verschillen de rassen behoorlijk. Neem The Novus; zij maken gebruik van torens in hun basis die met stralen een groot netwerk vormen. Alle gebouwen zijn aan elkaar gelinkt en zo kunnen The Novus heel makkelijk over de map teleporteren.
The Novus zijn snel en stealthy maar kunnen ook keer op keer gepatched worden, wat een andere naam is voor upgraden. Zo kun je bijvoorbeeld met virussen andere, vijandelijke troepen infecteren... die vervolgens de kolder in de kop krijgen en hun eigen kamp gaan aanvallen.
Een basis van The Novus is één grote zoemende centrale van digitale informatiestromen en dat ziet er heel cool uit.

> "EEN AANGENAME MIX VAN 'NIEUW' EN 'OUD', TOEGANKELIJKHEID EN COMPLEXITEIT."



HIERARCHY EN MASARI

The Hierarchy daarentegen zijn lomp, langzaam maar oersterk en vanuit het heelal worden telkens weer nieuwe troepen naar de Aarde gezonden.
Het viel me op dat ze weinig uithalen tegen luchtaanvallen en op dit gebied echt 'underpowered' zijn. Op de grond zijn ze daarentegen weer ongenadig bruut.
The Masari zijn het vreemdst; zij hebben een soort Maya gebouwen die ze kunnen hullen in donker en in licht. Heb je de Light Mode aanstaan, dan zijn units extra sterk, terwijl de Dark Mode alle units en gebouwen van Dark Armor voorziet. Dit levert leuke tactische mogelijkheden op.



PETROGLYPH = WESTWOOD?

Petroglyph bestaat voor een groot deel uit Westwood veteranen, de studio die ooit Command & Conquer bedacht, en dat zie je terug in UaW.
Het spel heeft een bepaald soort old skool uitstraling, terwijl het tegelijkertijd ook innoveert.
Daarnaast vliegt het spel lekker uit de bocht en kent het ook de nodige humor. Dat je als The Hierarchy nietsvermoedende koeien uit de wei kunt opzuigen, vind ik bijvoorbeeld een toffe gadget.

XBOX 360 VERSIE?

Op het moment dat je dit artikel leest, ligt de PC versie van UaW al bijna in de winkels, maar de Xbox 360 versie is nog in nevelen gehuld. Het feit dat Petroglyph op hun eigen forum een oproep deed aan de community voor input over de console versie geeft aan dat ze geen simpele port voor ogen hebben.
En omdat de drie volkeren nogal complex en verschillend van elkaar zijn, denk ik dat de 360 versie nog wel even op zich laat wachten. Volgende maand kun je wel op de PC review rekenen.



De PC versie die ik speelde was bijna af en bood een aangename mix van 'nieuw' en 'oud', toegankelijkheid en complexiteit. De balans is vooral bij de rode rakkers van The Hierarchy nogal eens zoek, maar dat dit spel leuke RTS battles op gaat leveren, staat wel vast.

+ Daadwerkelijk drie inhoudelijk verschillende partijen.
+ B-film verhaal is zo dom dat het weer leuk wordt.
+ Tot de verbeelding sprekende legermachten.
- Balans tussen de drie partijen is niet altijd optimaal.
- Te weird voor de massa?



UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT
PC / XBOX 360
SEGA
PC BEGIN FEBRUARI / XBOX 360 N.N.B.

FIFA STREET 3

In een tijd dat kijken naar het Nederlandse elftal even spannend is als een peepshow van twee neukende slakken, is J.J. blij met ieder frivool voetbalspel.

J.J. SPEELT 'T COOL

Soms kan voetbal ongehoord saai zijn. De laatste interlands van het Nederlands elftal waren bijvoorbeeld tergend. Ook in de Eredivisie en Champions League is men vooral bezig met verdedigen en ben je geneigd te denken dat op dribbelen een nekschot staat. Wat dat betreft kan de NOS beter de voetbalrechten van Maarten's café-elftal aankopen; dat scheelt miljoenen euro's en er gebeurt tenminste wel eens wat (Maarten breekt z'n been, ze verliezen met 12-3...).


Crouch wordt alleen opgesteld in stadions waarvan het dak dicht kan.

Vandaar dat een fun game als FIFA Street aanvoelt als een waar medicijn.

"JE KAPT EN DRAAIT BINNEN EEN MINUUT ALSOF JE RONALDINHO HIMSELF BENT."

KLEIN KIND

Elk nieuw deel van FIFA Street heeft dezelfde uitwerking op mij. Als een klein kind zit ik een paar uur lang te genieten van de wrede trucjes die je kunt uithalen in deze Arcade footie met de hoofdletter A. Ik laat mijn spelers tollen, slepen, poorten, hakken, voorzetten geven, volleyen en omhalen maken alsof het niks is.
Ook FIFA Street 3 biedt plenty mogelijkheden. Dit keer worden de tricks voor 90% uitgevoerd met de rechter analoge stick, en dat gaat zo soepel als neuken met een glijmiddel. Je kapt en draait binnen een minuut alsof je Ronaldinho himself bent. Middels driehoekje kan je de bal ook opwippen en druk je de rechter stick in dan kleeft de bal echt aan je voet en kun je de leren pieper swingend om mensen heen 'slepen'. De muur speelt eveneens een rol in deel 3; sprint je tegen de wanden aan, dan zal de speler met bal en al een koprol via de muur maken. Ziet er spectaculair uit en kan handig zijn om je speler in één keer vrij te spelen.

DE TERUGSLAG

Na die paar uur komt echter ook steevast een terugslag, want als je alle trucs tien keer hebt uitgevoerd, begint je toch wel op te vallen dat het er nogal chaotisch aan toe gaat. FIFA Street speelt zich traditioneel af op kleine trapveldjes en daar wordt het gauw druk, zeker nu er in plaats van vier, vijf man per team op het veld staan. Pingelen en dribbelen kan door al die drukte op het veld snel verzanden in ongegeneerd gebuttonbash.
Gelukkig is het veld breder gemaakt en kun je dus, zoals gemeld, de muur gebruiken maar ik ben er nog niet van overtuigd of je straks echt op basis van skills of gewoon met geluk de matches wint. Dat je bijvoorbeeld slechts één echte tackle kunt uitvoeren, helpt ook niet mee.



ROTZOOITJE

De review wordt dus een spannende. FS 3 is grafisch zeker het beste deel uit de Street-serie en het feit dat je online met acht man tegelijk kunt spelen (4 vs 4) is een toevoeging met potentie. Maar op het veld moet het wel allemaal werken, want iedereen weet dat acht verschillende gamers er op het veld ook een rotzooitje van kunnen maken.


Een technisch hoogstandje van Gattuso... Alsof je een nijlpaard een boom in ziet klimmen...

VIBE

Ik ben een groot fan van EA BIG, en dan vooral van hun stijl. Ik heb een hekel aan het woord hip, maar EA BIG is hip.
FIFA Street 3 doet op het vlak van beeld en geluid alles goed. De menu's zijn pure kunst, de personages heerlijk over de top (alhoewel sommige spelers eng dun zijn), de songs in de game cool en de actie oogverblindend. Vibe wordt wel eens als iets onbelangrijks afgedaan, maar dat is totale bullshit. Kijk maar naar GTA, wat ook een coole brand is en niet alleen om de game zelf. Het logo, de soundtrack, de stijl van graphics, alles klopt en iedereen wil een Rockstar of GTA shirt of goodie hebben.
Vibe kan van een goed verkopende game een mega verkopende game maken. De massa is immers vatbaar voor 'coolness'. EA BIG speelt hier goed op in. Ze kunnen het EA Big shirt met Ronaldinho erop dan ook zonder problemen naar me opsturen...





VERWACHTING

FIFA Street 3 is cooler dan cool maar of de gameplay op den duur niet te rommelig wordt, daar heb ik nog wel mijn twijfels over.

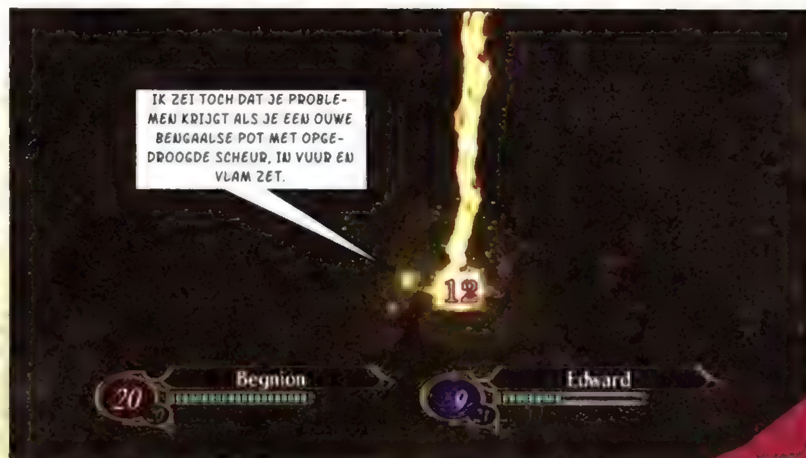
- + Hippe shit.
- + Spelers zijn funny.
- + Veel vette moves.
- − Verdedigen is te beperkt.
- − Kan snel chaotisch worden.


J.J.

FIFA STREET 3
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / DS
EA BIG / ELECTRONIC ARTS
22 FEBRUARI 2008

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Waar de meeste mensen met het verstrijken der jaren wat kalmer worden, lijkt Jurjen's ontwikkeling zich juist omgekeerd te voltrekken. Zo kan hij nog maar nauwelijks het geduld opbrengen om RPG's te spelen.



Er was eens een tijd dat werkelijk elke RPG me boeide, zelfs de slechte. Tegenwoordig is dat anders.
Neem nu Heroes of Mana; ontwikkeld door Square Enix, niet het minste bedrijf. Toch ligt het spelletje al een paar maanden in mijn bureaula. Ik heb drie keer geprobeerd erin te komen, maar ik kom maar niet door die e-norm tra-ge spel-op-bouw en ein-de-lo-ze lap-pen tekst waar het spel mee begint. Opzouten met die trage ellende, ik wil spelen!
Vroeger was ik er gewoon eens rustig voor gaan zitten, maar het lukt me niet meer. Het lukt me gewoon niet meer zo'n game te spelen. Ik had er ongetwijfeld tientallen fantastische uren mee beleefd, maar ik verdraag dat niet langer, van die trage toestanden. Wat is er van mij geworden?

BANG

Fire Emblem is, net als Heroes of Mana, een strategische RPG met een typisch Japanse kijk op middeleeuwse ridders en tovenaars. Zo'n Manga-stijltje; helden met zwaarden en gekke kapsels, je kent het wel.
Ik keek naar het hoesje en dacht, oh ja, een strategische RPG met zo'n typisch Japanse kijk op middeleeuwse ridders en tovenaars en van die helden met gek haar. Vervolgens legde ik het spel in mijn bureaula, naast Heroes of Mana. Dat is alweer twee maanden geleden.
Ik hield mijzelf voor dat het de recente stortvloed aan topspellen was die mij bij Fire Emblem vandaan hield, maar als ik heel eerlijk ben was het wat anders: ik durfde gewoon niet.
Ik was bang, bang dat ik er niet meer van zou kunnen genieten. Dat de kracht van de RPG, het gevoel te groeien, de simultane ontwikkeling van helden en verhaal, niet meer was opgewassen tegen mijn ergernis over lappen tekst die nergens naartoe gingen, de tijdrovende menugevechten en het sowieso stroperig trage spelverloop. Ik vreesde dat het zelfs een RPG als Fire Emblem niet meer zou lukken de deur naar mijn spelershart te openen.

TRAGE UITLEG-ELLENDE

Omdat het nu eenmaal mijn werk is, laadde ik het schijfje dan toch maar in mijn Wii... en ik kreeg meteen een flinke draai om de oren, bij wijze van spreken.
Het introfilmpje is niet gewoon erg mooi; het is fascinerend, spannend, zelfs een tikje ontroerend; en ja, erg mooi is het ook.
Ik was instant geboeid en wilde weten hoe het verder zou gaan met de personages. Dat kan ik zelf bepalen, want ze verschijnen op een plattegrond die door lijnen in vakjes is verdeeld, zodat een soort schaakbord ontstaat. Op sommige vakjes verschijnen vijanden, als ik

CUBE-SPEL IN Wii-HOESJE

Eenheden selecteren met de afstandsbediening? Schudden voor een speciale aanval? Online-ondersteuning? Flitsende graphics? Vier keer nee. Het spel maakt in het geheel geen gebruik van de extra kracht of mogelijkheden van de Wii. Teleurstellend, dat is zeker, en het voelt ook een beetje laks.
Toch doet het weinig af aan de algemene kwaliteit en het spelplezier. Het is als met schaken; je hoeft geen toeters en bellen aan de stukken te hangen om van het spel te kunnen genieten. Hoewel online-ondersteuning toch wel op zijn plaats was geweest voor mensen die hun zelfgebouwde leger eens tegen dat van andere spelers willen laten strijden.



In die tijd hadden plavuizenleggers nog niet de beschikking over een waterpas.

NIEUWE SITUATIES

Ik heb inmiddels het eerste 'verhaal' afgerond en geniet volop van wat het tweede verhaal in de game heeft te bieden. Namelijk lekker grote veldslagen met zo'n honderd eenheden tegelijk in beeld. Tegen het eind van het eerste verhaal speelde ik trouwens een missie met slechts twee eenheden aan mijn kant, één heel sterke en één heel zwakke. Waarmee ik maar wil zeggen dat de opzet van het spel al twintig jaar nauwelijks is veranderd, maar je wel in telkens nieuwe situaties wordt geplaatst.
Het werkt heel verslavend, omdat je na het voltooien van een missie toch altijd even wilt kijken wat de volgende te bieden heeft. En voordat je het weet, ben je alweer aan het uitdokteren hoe je je daarin staande zou kunnen houden. Het is echt zo'n spel dat je 's nachts lang wakker houdt.



"OPZOUTEN MET DIE TRAGE TOESTANDEN, IK WIL SPELEN!"

aan de beurt ben kan ik mijn eigen personages over het speelveld verplaatsen om deze te ontwijken of aan te vallen.
Als mij wordt gevraagd of ik voor een uitleg van indirecte aanvallen naar een tutorial wil gaan, maak ik even de fout hiermee in te stemmen. Maar wanneer de trage uitleg-ellende begint, kies ik meteen voor Quit om er weer uit te gaan. Opzouten met die trage toestanden, ik wil spelen.

TRANCEVERWEKKEND

En spelen kon ik en deed ik, in Fire Emblem. Voordat ik het doorhad was ik drie uur en acht missies verder. Trage toestanden? Geen last van gehad. In het optiescherm zette ik de animaties uit, ik knalde de tekstsnelheid naar het hoogste niveau en stelde de bewegingssnelheid van eenheden in op MAX.

Niet dat ik nu zo'n haastige speler ben, want eigenlijk ben ik een vrij ontspannen en kalme speler. Ik neem de tijd voor mijn zetten en doe ook veel dingetjes die niet direct nodig zijn om een missie te halen, omdat die mij een extra voldaan gevoel geven.
Ik voelde me sowieso heel goed en vrolijk tijdens het spelen van Fire Emblem. Het is op een vreemde manier tranceverwekkend, dat geneuzel met die poppetjes en die menuutjes om de beste mogelijkheden te vinden. Ik blijf constant geboeid.



JURJEN ZIT ER WEER HELEMAAL IN

Ook fijn dat alle teksten met een druk op de knop zijn doorgedrukt en laadtijden ontbreken.
Zo staat niets mij in de weg hier volledig in op te gaan.

OP PAPIER

Ik zit hier om spellen te beschrijven, maar Fire Emblem doet iets wat zich moeilijk laat beschrijven. Als je een keer Fire Emblem of Advance Wars hebt gespeeld, weet je wat ik bedoel.
Op papier klinkt het bijzonder saai, eenheden selecteren en die beurtelings verplaatsen door een steriele omgeving. Maar als je er eenmaal mee begint, raak je onmiddellijk gefascineerd door de interessante mogelijkheden, die mondjesmaat toenemen en afnemen, waardoor je altijd het gevoel hebt dat je de zaak onder controle hebt, maar tegelijkertijd



heel goed weet dat je niets over het hoofd mag zien. Want fouten worden in Fire Emblem keihard afgestraft. Daarnet was ik met een bijzonder krachtige drakenridder bijvoorbeeld wat te ver naar voren gevlogen. Terwijl ik wist dat dit soort eenheden zeer kwetsbaar zijn voor boogschutters. En natuurlijk stond er op een muurtje zo'n mannetje met een Longbow opgesteld. En nu is mijn bijzonder krachtige drakenridder dood.
Nu ik het erover heb; ik denk dat ik die missie maar eens opnieuw ga spelen. Dit tekstje kan wachten.

HET BESTAAN VAN LOKALE INERTIAALSTELSELS BETEKENT DAT DE RUIMTE-TIJD EEN VIER-DIMENSIONALE DIFFERENTIEERBARE VARIËTEIT IS. BIJ GEVOLG MAAKT DE ALGEMENE RELATIVITEITSTHEORIE GEBRUIK VAN TENSOREN. TECHNISCH GESPROKEN ZIJN DE GEBRUIKTE RUIMTEN LORENTZ-VARIËTEITEN, OMDAT DE METRISCHE TENSOR NIET POSITIEF DEFINIET IS, MAAR DAARENTEGEN INDEX 1 HEEFT.

ZUCHT... WAT EEN VROUW! DIE MAN VAN MIJ WAS AL TROTS OP Z'N INGEZONDEN BRIEF NAAR DE DONALD DUCK.

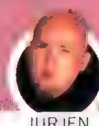
MMMM, MAAR HIERMEE LOS JE TOCH HET PROBLEEM MET DE KWANTUMMECHANICA NIET OP. ER IS IMMERS NOG GEEN THEORIE DIE GRAVITATIE KWANTUMTHEORETISCH CONSISTENT BESCHRIJFT.



VERWACHTING

Deze nieuwste Fire Emblem doet minder nieuw dan de nieuwste Mario Party, en dat zegt wat. Toch, het spel steekt weer zo enorm goed, uitdagend en evenwichtig in elkaar, dat ik me geen moment verveel en een constante druk voel mijn bovenste best te doen. Terwijl ik dit schrijf krijg ik werkelijk weer zin om verder te spelen, en dat lijkt me een goed teken.

- \+ Fantastisch om te spelen.
- − In-game graphics doen denken aan de Cube. Wat zeg ik? De PS2!
- − Vrijwel identieke spelopzet als in de voorganger.
- − Geen ondersteuning van specifieke Wii-mogelijkheden.


JURJEN

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
Wii
1 SPELER
NNB

FRONTLINES:

Frontlines staat al maanden te boek als 'dat Battlefield-achtige' spel. Maar naarmate de release van de game nadert, krijgt het spel volgens Jan meer en meer vorm en belangrijker... een eigen smoel.

Battlefield 1942 zal altijd een speciaal plekje in mijn hart houden. Ik weet nog als de dag van gisteren dat ik in San Francisco op een oud marineschip voor het eerst de game speelde in een enorme LAN. Een Tweede Wereldoorlog multiplayer schietfestijn op dergelijke schaal, dat was nog nooit eerder vertoond. Dat de Battlefield formule enorm succesvol is gebleken weten we allemaal, met als logisch gevolg dat er enorm veel mods voor deze game verschenen. Een van de allerbeste Battlefield mods ooit gemaakt is Desert Combat, en laten de makers daarvan nu achter Frontlines zitten... dat geeft de burger moed!

ÉCHTE SINGLEPLAYER

Toch is Frontlines veel meer dan 'weer de zoveelste multiplayer shooter' na Quake Wars, UT 3 en Battlefield.
Om te beginnen kent Frontlines nu eens daadwerkelijk een degelijke singleplayer campagne. Hoeveel multiplayer shooters hebben hun belofte gehouden als het ging om singleplayer content, naast multiplayer? Precies.
Welnu, Frontlines is de eerste game die zich wat dit betreft aan z'n woord houdt.
Daarnaast betreedt Frontlines het multiplayer pad met een aantal frisse ideeën.




Wat een misselijkmakend geweld. En ik dacht dat ik alles gezien had toen de wrat van Tante Nel tijdens het kerstdiner spontaan openbarstte!

COALTIE VS RODE STER

Het singleplayer deel is onmiskenbaar afgeleid van de multiplayer, aangezien de verschillende opdrachten die je afwerkt duidelijk terug te voeren zijn naar objective based gameplay. Denk hierbij aan het uitvoeren van specifieke doelen zoals ik die waardeer in games als Quake Wars en Battlefield, en in iets simpeler vorm in de Assault mode van Unreal Tournament.
Toch hebben de makers goed hun best gedaan om je als 'eenzame speler' niet het gevoel te geven dat je een verkapte offline ervaring voorgeschoteld krijgt. Het verhaal achter de game wordt redelijk goed ondersteund middels een energiecrisis in de nabije toekomst waarbij de olievoorraden op Aarde aan het opraken zijn. Ed heeft tegen die tijd een hybride Renault Laguna en heeft daar dus weinig last van, maar de rest van de wereld is het haasje.
Dat betekent een Derde Wereldoorlog waarbij Amerika en een aantal Westerse bondgenoten zich verenigen in de Western Coalition. De vijanden zijn China en Rusland die hun krachten hebben gebundeld in de Red Star Alliance.
De singleplayer verhaallijn wordt verteld door een meereizende reporter en dat geeft de door jou te voltrekken actie net wat meer body en context dan domweg missie na missie afwerken.

OPEN MAPS

Word je in Call of Duty 4 of Rainbow Six: Vegas gezellig aan het handje genomen en langs doelen geleid, in de singleplayer van Frontlines heb je meer vrijheid en zijn de maps open. Dat zorgt ervoor dat de actie enerzijds wat generieker is, aan de andere kant is de vrijheid en openheid van de levels een verademing. Zo zul je al direct in de eerste missie de keuze krijgen om een depot in te nemen én een strategisch punt op te blazen... maar is het aan jou om te kiezen welk doel je eerst pakt. Later zul je zelfs vijf, zes of soms wel zeven doelen in je schoot geworpen krijgen, en is het opnieuw aan jou om te bepalen in welke volgorde je dat doet.
Het heeft geen wereldschokkende andere gameplay tot gevolg, maar soms krijg je een dikke bazooka nadat je een basis hebt opgerold, of komt er een voertuig ter beschikking nadat je een SAM site in de as hebt gelegd. Er is dus wel degelijk verschil.



FUEL OF WAR

JAN KNALT SINGLEPLAYER IN EEN MULTIPLAYER SHOOTER EN ANDERSOM

PC VERSUS CONSOLE

Er zal inhoudelijk weinig verschil zijn tussen de PC en de console versies. Technisch is die er wel en dat blijf ik een tikkeltje vreemd vinden, wetende wat voor grafische capaciteit de next-gen consoles in huis hebben.
De PC versie is duidelijk scherper en meer gedetailleerd, terwijl Frontlines op de console er niet meer dan redelijk uitziet, vergelijkbaar met BlackSite: Area 51.
Qua multiplayer kunnen we straks op de PC met 64 man online de frontlinies opzoeken, terwijl bij de consoles de teller stokt op 32 spelers. Voor de rest zijn de games identiek.



PROBLEEMPJES

De gameplay is overigens een stuk meer arcade dan bij Quake Wars of Battlefield aangezien alles draait om de frontlinie die voordurend opschuift; dit is zowel in multiplayer als in singleplayer het geval.
Het gebied waar je om knokt is als het ware de sleutel naar meer territorium met nieuw in te nemen doelen. En zo schuiven jij en je computergestuurde teammaten langzaam op in de map.
Je teammaten en de tegenstanders hebben af toe nog wat last van clipping problemen waarbij mitrailleurs door omheiningen steken. Ook is de computergestuurde vijand niet altijd even snugger. Als ik in een deuropening sta en vervolgens opzij duik achter een muurtje, verwacht ik op zijn minst dat mijn tegenstander een granaat mijn kant op rolt of een omtrekkende beweging maakt. In plaats daarvan blijven de baddies meestal steken op het punt waar ze mij het laatst gezien hebben en legen ze als idioten hun geweren (dit geschiedde vooral indoor).
Beter is de A.I. outdoor waar de vijand goed gebruik maakt van cover en behoorlijk agressief is, maar het wordt nooit zo scherp als bijvoorbeeld de vijanden in F.E.A.R. In multiplayer vervalt deze kritiek uiteraard.

"DE ACTIE IS WAT GENERIEKER, MAAR DE VRIJHEID EN OPENHEID VAN DE LEVELS IS EEN VERADEMING."

SCHERP BLIJVEN

Tijdens de singleplayer proef je de potentie van de multiplayer actie, die zogezegd meer geconcentreerd is dan bij andere multiplayer shooters. Dat maakt de actie ook meer arcade maar de veelheid aan wapens, explosieve speeltjes en voertuigen zorgen voor genoeg laagjes.
Doordat de twee strijdende teams voortdurend knokken om frontlinies, vindt daar dus ook steeds de actie plaats. Teams rukken op, of vallen weer terug terwijl er ondertussen posten en basissen worden ingenomen en vijandelijke doelen worden opgeblazen.
In de praktijk betekent dit dat je voortdurend scherp moet blijven en niet ergens ver weg in de map een vlag kunt hijsen, zodra je weer een stukje land voor jouw team hebt verkregen. Deze optie is sneller, iets simpeler maar daardoor krijg je wel direct resultaat en is de actie voortdurend van de bovenste plank.
Neem daarbij de verschillende rollen die je kunt aannemen – grondsupport, luchtsupport, Drones techneut en EMP klasse – die zorgen voor verschillende speciale vaardigheden die je naar het front mee kunt nemen.
Het geheel doet denken aan het perk systeem van CoD 4 waar goed presterende spelers in rang stijgen en steeds betere wapens en goodies krijgen.
Aangezien de game op het moment van schrijven nog niet online te testen was, bewaar ik dat tot volgende maand. Dan is de review versie beschikbaar en ga ik online mijn benzinevoorraad veilig stellen. Raah!



GRATIS VOORPROEFJE

Voor diegenen die het gemist hebben: er is op dit moment een demo beschikbaar van Frontlines op de Xbox Live Marketplace. Of er ook een PC en/of PS3 demo aankomt, was op moment van schrijven nog niet duidelijk.

VERWACHTING

De singleplayer campagne kende nog wat slordigheden maar was opvallend vermakelijk. Bovendien zorgt het Frontlines principe dat je voortdurend aan de bak moet en geen tijd hebt om op je lauweren te rusten. Multiplayer heeft door zijn arcade actie de potentie een grote doelgroep aan te spreken, terwijl er door het stijgen in rang tevens genoeg diepgang is.

+ Voortdurend actie.
+ Volwaardige single- en multiplayer.
+ Frontlines principe houdt je op het puntje van je stoel.
- Nog de nodige slordigheden.
- Grafisch wat ondermaats op de console.
- Voertuigen besturen gaat soms stroef.


JAN

FRONTLINES: FUEL OF WAR
PC / XBOX 360 / PS3
KAOS STUDIOS / THQ
PC VERSIE 15 FEBRUARI 2008 / XBOX 360 EN PS3 NNB

BROTH
HELL'S H

Het eerste next-gen deel in de Brothers in Arms serie heeft voor ons een speciaal tintje: de game speelt zich namelijk helemaal af in Nederland. Jan begreep daarom ook niet precies waarom hij voor de perstrip naar Duitsland moest, maar dat mocht de pret niet drukken, natuurlijk.



Waar denken buitenlanders aan als we het over Nederland hebben? Inderdaad, klompen, kaas en molens (en coffeeshops en de wallen natuurlijk).
Vandaar dus die clichématige molen die in het menuscherm van Brothers in Arms: Hell's Highway staat te flikkeren. Letterlijk flikkeren want het ding staat in de hens, en staat daarmee symbool voor heel Nederland dat in brand staat.
De derde BiA game draait namelijk helemaal om Operation Market Garden, ook wel bekend als 'Een Brug Te Ver'. Deze door de geallieerden opgezette operatie vond plaats in september 1944 en had als doel om via de Nederlandse zuidgrens in één keer door te stoten naar Arnhem. Het bestond uit een grootschalige luchtlanding (Market) en een grondoffensief vanuit België (Garden). Bij Arnhem ging het echter helemaal fout, met als gevolg dat het grootste deel van Nederland niet bevrijd kon worden, en nog te maken zou krijgen met een verschrikkelijke hongerwinter die vele slachtoffers zou eisen.



BEKENDE WERK

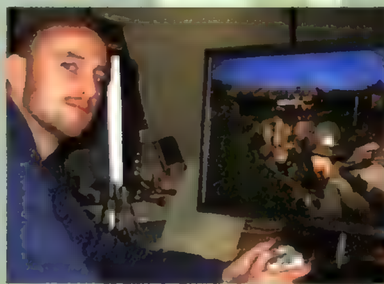
Tegen deze achtergrond speelt Hell's Highway zich af en het is zoals gezegd de eerste next-gen BiA. Dat schept verwachtingen, al lijkt er op het eerste gezicht (afgezien van de graphics) niet zo heel veel veranderd aan de gameplay.
Nog steeds draait het om tactische shootouts waarbij je teams aanstuurt tijdens relatief kleine schermutselingen. Door de vijand met een team onder druk te zetten met 'surpressing fire', flanken jij en je team de tegenstanders.
Het bekende cirkeltje boven de helmpjes van de Duitsers is eveneens terug van nooit weggeweest waarbij het rondje zich vult naarmate je hen langer en heftiger onder vuur neemt. Is het rondje helemaal

IN GESPREK MET: JOHN ANTAL

MILITARY & HISTORICAL DIRECTOR BROTHERS IN ARMS

Proloog: Voordat ik met de kale, direct respect afdwingende kolonel John Antal sprak, moest ik nog even wachten totdat een overenthousiaste Duitse journalist zijn interview had afgerond.
Ik maakte nog net twee vragen mee en eerlijk gezegd vond ik die nogal verontrustend. Zo vroeg de Duitser zich af hoe lang het nog duurt voordat we games gaan zien waarin bloed nóg realistischer in het rond spettert. Daarna wilde hij weten of hij ook in het echt met wapens om kon gaan omdat hij al zoveel militaire shooters had gespeeld. Neem daarbij de verwilderde blik en de lange, zwarte regenjas en je weet misschien waar ik aan dacht...
Antal zelf is trouwens ook een behoorlijke wapen- en oorlogsfreak, maar hij heeft dan ook een carrière in het Amerikaanse leger achter de rug. Zo vocht de man in Korea en heeft hij tal van (hand)boeken geschreven over oorlog en tactieken, dus dat is en blijft de aard van het beestje.

PU: Iedere developer van militaire shooters beroept zich tegenwoordig op de medewerking van een militaire adviseur. Wat vindt u daarvan? En hoe nauw werkt u samen met Gearbox? Is dat op dagelijkse basis of komt u slechts af en toe naar de studio?



Antal: Ach ja, iedereen die ooit een geweer heeft vastgehouden, is tegenwoordig een militair adviseur. Ik zit dagelijks op kantoor bij Gearbox, ik heb daar mijn eigen bureau en ben dag in, dag uit met de jongens van het team bezig.
Ik sta gewoon op de loonlijst bij Gearbox en voel me verbonden met het bedrijf.

PU: Gearbox probeert met de BiA reeks echte tactieken en realisme tot leven te brengen. Dat is voor een groot deel te danken aan uw gevechtservaring. Wat heeft u het team geleerd?
Antal: Ik heb de programmeurs achter hun PC's weggetrokken en

ERS IN ARMS: IGHWAY

...JAN VECHT IN EN ROND EINDHOVEN

"IK KREEG MEER DAN BIJ CALL OF DUTY 4 HET IDEE REALISTISCHE GEVECHTEN AAN TE STUREN."


Deze game is zo realistisch dat m'n oom Daan uit Geldrop op dit plaatje meteen z'n fiets herkende die de Moffen in 1944 van hem gestolen hadden!

rood, dan is de vijand kwetsbaar en voor de speler is dat het teken om toe te slaan.

FUNCTIONELE MOLEN

Gelukkig is Hell's Highway wel iets meer dan dezelfde BiA game in een nieuw grafisch jasje. Een jasje dat overigens voor behoorlijk wat sfeer en details zorgt.
De levels die ik onder handen nam, speelden zich hoofdzakelijk af rond landerijen en dorpjes in de buurt van Eindhoven maar het Nederlandse tintje was wel degelijk herkenbaar. John Antal (zie kader onder) gaat er dan ook prat op dat de meeste boerderijen, dorpjes, straatjes en weggetjes die je in de game tegenkomt, daar zestig jaar geleden ook daadwerkelijk stonden.
In een van de eerste levels die ik speelde, stuitte ik op een boerderij met daarvoor een grote molen. Het is een knipoog naar het stereotype Nederlandse landschap, maar de molen staat er niet alleen maar voor de leuk. Toen ik de molen binnenging, kon ik namelijk vanaf de bovenste verdieping inschatten hoeveel Duitse soldaten in de omgeving aanwezig waren. Leuk bedacht!

SEMI-OPEN

De tactische gevechten waarmee de serie groot is geworden, zijn geperfectioneerd. Zo is er een coversysteem waardoor verkennen van de omgeving en schuilen voor vijandelijk vuur veel lekkerder gaat. Het doet denken aan Rainbow Six en je kunt jezelf als het ware tegen muurtjes en schuurtjes aanplakken. Vooralsnog zul je je in en uit dit coversysteem moeten klikken, maar ik vind dat tijdens dergelijke tactische shootouts gewoon goed werken.
Op het moment dat de kogels in de rondte fluiten, slaat de bedachtzame, sneaky sfeer direct om in actie en geschreeuw waarbij ook jouw teammaten zich laten horen. Ik kreeg meer dan bij CoD 4 het idee realistische gevechten aan te sturen, terwijl in BiA de actie toch ook grotendeels gescript is. Gelukkig is de A.I. van de tegenpartij daarbij zeer overtuigend (men reageert niet dom, maar ook niet overdreven goed) maar de schermutselingen die elkaar opvolgen staan natuurlijk wel vast. Je merkt dit echter bijna niet, doordat je in de semi-open levels zelf bepaalt hoe en waar je je teams neerzet en welke route je neemt.




Ja, die was Jan nog vergeten: Nederland is klompen, tulpen, molens... én regen!

ben met ze op schietles gegaan. Als je nog nooit met een wapen hebt geschoten, kun je je ook niet inleven in de mechaniek erachter. Zaken als terugslag, geluid, richten... je moet dat zelf mee hebben gemaakt.

PU: Toch blijft Brothers in Arms een spel en geen trainingssimulatie; in wat voor situaties laat u gameplay prevaleren boven realisme?
Antal: Een voorbeeld vind je bij de granaten. Wanneer je in een WO II film een granaat ziet ontploffen, vliegt alles en iedereen door het beeld. Dat ziet er spectaculair uit maar in het echt zijn granaten veel minder heftig. Ze doen wel veel schade door de rondslingerende splinters, maar het is geen Hollywood spektakel. Als we de granaten hadden gemaakt zoals ze daadwerkelijk werkten, was het 'gameplay wise' niet zo leuk geweest.
Een ander voorbeeld vind je in de eerste game waar we je een tank lieten opblazen. Vlak voor het moment dat de tank in beeld kwam, vind je diverse panzerfausten in de buurt. No way, dat je die in het echt voortdurend vond of dat de vijand die rond liet slingeren, natuurlijk.

PU: Speelt u zelf games?
Antal: Jazeker, en dan vooral strategiespellen. Ik was erg onder de indruk van Rome: Total War ondanks de historische foutjes .
PU: Oh ja? Welke dan?
Antal: Je vecht op een gegeven moment vroeg in de game met de Romeinen tegen de Egyptenaren, alleen zijn de Egyptenaren in dat bepaalde tijdvak nog helemaal niet zo geëvolueerd qua legermacht. Klein slordigheidje.
PU: En andere WO II schietspellen, speelt u die?
Antal: Ik speel andere shooters maar dat is puur als studie voor onze eigen games.

PU: Call of Duty 4 ging voor een moderne setting, MoH: Airborne is min of meer geflopt en Hour of Victory




Vanwege alle rotzooi die zuinige Nederlanders nu eenmaal nooit weggooiden, heeft men Koninginnedag uitgevonden.


Hier wordt ook een bijschriftenmaker die al heel wat heeft meegemaakt in z'n lange carrière, toch even stil van.

De gevechten zijn nu ook wat groter opgezet zodat je, wanneer je een kogel door je kop geschoten krijgt, bij een herstart altijd nog eens een andere route kan proberen.
Ook het nieuwe schademodel is tof. Dekking zoeken achter een schutting of kippenhok is niet aan te raden want als de Duitsers je positie doorhebben en het vuur op je openen, blijft er weinig meer over om achter te schuilen.

SITTING DUCK

Nieuw is de introductie van het Bazookateam. Toen de Duitse PR-man van dienst even koffie ging halen, besloot ik ongevraagd een ander level op te starten en daar had ik ineens een Bazookateam onder mijn knoppen!
De bedoeling is dat je met dit team niet als een Rambo tekeer gaat, maar zorgvuldig opereert. Het Bazookateam is weliswaar uiterst effectief maar ook zeer kwetsbaar. Het herladen van het logge wapen kost echt behoorlijk wat tijd, en als je dan je andere team niet goed hebt opgesteld, is je bazookateam echt een sitting duck. Je zult het team dan ook vooral inzetten tegen zwaar geschut (een tank) of vijanden die zich goed verschanst hebben.

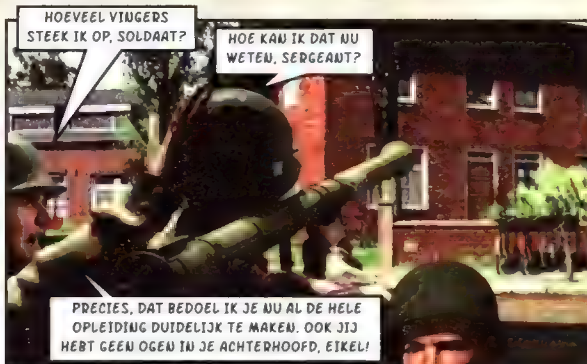
BAKER IS DE MAN

De makers leggen meer dan in de vorige twee delen de nadruk op de personages en het verhaal. Geen naamloze helden die nooit wat zeggen, nee, er wordt uitgebreid de tijd genomen om alle soldaten diepgang en een achtergrond mee te geven.
Mijn alter ego, Matt Baker, is gegroeid en gehard door zijn vorige missies en dat zie je terug. Het zal niet zo ver gaan als Metal Gear Solid 2, maar de vele tussenfilmpjes geven meer duiding en verhaal, en daardoor krijgt Hell's Highway meer dan ooit dat echte Band of Brothers gevoel.

KLEINE VERSCHILLEN

De PC is grafisch duidelijk superieur aan de console versies maar de volle kleuren van de Xbox 360 versie waren ook niet te versmaden. Bovendien vind ik de Xbox 360 eigenlijk net wat lekkerder besturen. Die knoppencombinaties en het positioneren van mijn teams kan ik bijna dromen met een controller.
De PS3 versie heb ik niet gezien en het schijnt dat die ook wat later komt. Het blijft een beetje een raar verhaal met PS3 games van third-party publishers die steeds een of twee maanden later verschijnen. Inhoudelijk zijn de games namelijk vrijwel altijd hetzelfde.


Parkeersensoren hadden de vrachtwagens toen nog niet...



LEESWERK

Er verschijnen steeds meer boeken rondom releases van games. Zo zal John Antal vlak voor de verschijning van Hell's Highway met twee boeken komen: het fictieve Brothers in Arms: Hell's Highway en het historische boek Brothers in Arms: The True Story.
Dus voor de boekenwurmen die wat meer achtergrond willen... hou Amazon.com of Bol.com in de gaten!

was misschien wel de slechtste game van 2007. Is de WO II shooter als genre z'n populariteit aan het kwijtraken? En is dat geen bedreiging voor het voortbestaan van BiA?
Antal: Zolang je met liefde en eer voor je bronnen een game maakt, en dat goed doet, zal men het willen spelen. BiA onderscheidt zich bovendien van de andere WO II shooters doordat wij de enige tactische shooter zijn in deze setting. Daarnaast zijn er nog veel meer mogelijkheden binnen het BiA universum. Ik zou heel graag eens een verhaal willen vertellen door de ogen van een jonge Duitse soldaat, bijvoorbeeld.



VERWACHTING

Hell's Highway wordt de meest intense en filmische BiA game tot op heden, zonder de toffe tactische gameplay van de serie te hebben opgeofferd. Verwacht inhoudelijk echter geen revolutionaire vernieuwingen want die zitten er niet in.

+ Nederlandse landschap komt tot leven.
+ Meer verhaal en uitdieping karakters.
+ Tactisch maar niet te.
- Gameplay in basis hetzelfde.
- Wanneer komt ie nou?


JAN

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
PC / PS3 / XBOX 360
GEARBOX / UBISOFT
Q1 / Q2 2008

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS

STEVEN HAALT Z'N DOLKEN UIT DE KAST

Xbox bezitters hebben dankzij de geweldige Orange Box bundel reeds kunnen genieten van de indrukwekkende Source engine. Maar ook de liefhebbers van actie RPG's kunnen dit technische hoogstandje nu middels Dark Messiah uitchecken.

Sommige PC titels zijn erg lastig te reviewen, zeker als je door de nodige bugs en andere technische problemen heen moet prikken. Althans, de vraag is natuurlijk door welke problemen je wèl heen moet prikken, en welke je mee moet nemen in het bepalen van een score.
Hellgate: London, The Witcher en Dark Messiah zijn hier goede voorbeelden van. Deze games werden geplaagd door de nodige bugs, waarvan een deel helaas niet voor de release verholpen was. In het geval van Hellgate: London kenden de Live servers zelfs enkele nieuwe problemen.

Met patches wordt natuurlijk naderhand nog het een en ander verholpen. Console gamers zijn echter niet bereid bugs voor lief te nemen en na hun console te hebben opgestart nog met patches in de weer te moeten. Met name de rommelige multiplayer mode van Dark Messiah zou bij hen niet in goede aarde vallen.

NETJES

Gelukkig heeft deze Xbox 360 port lang liggen sudderen en zag de preview code er nu al netjes uit. Zoals Half-Life 2 regelmatig nog bewijst, staat de Source engine nog steeds zijn mannetje. Wel moet ik zeggen dat mijn ervaring op de PC visueel aangenamer was (met een resolutie van 1920x1200 en met alle settings op maximaal) maar dat is geen schande.
Evengoed is de game van genoeg nieuwe glans voorzien zoals bijvoorbeeld enkele nieuwe levels die meteen in het oog springen dankzij de net iets geliktere graphics.
Ook is het systeem waarmee jouw skills sterker worden op de schop genomen. Ditmaal kies je daadwerkelijk een klasse (in tegenstelling tot het vrij zijn in combineren van alle aanwezige skills) en neemt jouw kracht toe in vastgelegde gebieden.

OVERZICHTELIJK

Je hebt de keuze om met zwaarden, dolken, pijl en boog of magie de vijanden vanuit een first-person view te lijf te gaan. Het verhogen van jouw level is ditmaal verantwoordelijk voor het openen van nieuwe skills, niet het veelvuldig gebruiken van de skills in kwestie.
Ondanks dat ik persoonlijk erg blij was met de vrijheid die het levelsysteem van de PC versie bood, is de nieuwe opzet erg overzichtelijk, en waarschijnlijk beter geschikt voor dit platform.
Zoals vele first-person view games al hebben bewezen, werkt de besturing prima op een console en ook Elements lijkt op dit gebied zonder problemen de sprong naar de 360 controller te maken.
Ik denk dat ik in ieder geval binnenkort mijn dolken weer uit de kast ga halen om wat Orcs de keel door te snijden.



Sommige Sonja Bakker slachtoffers zaten vol wrok jegens de zo succesvolle diëtiste.

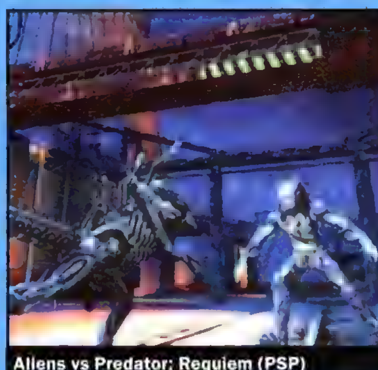
"IK DENK DAT DARK MESSIAH MET Z'N COMBINATIE VAN ACTIE EN RPG ELEMENTEN, VEEL 360 GAMERS ZAL AANSPREKEN."




Het nieuws dat de subsidie voor het opvanghuis voor Sonja Bakker slachtoffers werd stopgezet, viel bij sommige patiënten niet in goede aarde.

MULTIPLAYER

De oorspronkelijke multiplayer mode van Dark Messiah was ontwikkeld door Kujo, verantwoordelijk voor de Alien Versus Predator games. Ik was destijds erg te spreken over de online gameplay, die jou een klasse liet kiezen om vervolgens op leuke mappen tegen de vijandige groep te strijden.
Helaas bleek deze mode bij het verschijnen van de game voor geen meter te draaien, waardoor mijn score van 92 destijds achteraf gezien veel te gul is geweest. Om er voor te zorgen dat de online mode van Elements een beter lot is beschoren, ligt de ontwikkeling ditmaal in handen van het Splinter Cell team.
In de preview versie die ik speelde, was nog geen multiplayer mode aanwezig maar met een beetje geluk kan ik eindelijk genieten van de gameplay waar ik tijdens mijn review van de PC versie over schreef.


Aliens vs Predator: Requiem (PSP)

VERWACHTING

Gezien het succes van titels als Oblivion en BioShock denk ik dat Dark Messiah met z'n combinatie van actie en RPG elementen, veel 360 gamers zal aanspreken, zeker als de bugs van de PC versie achterwege blijven.

+ De physics van de Source engine, die je kunt gebruiken om vijanden uit te schakelen.
+ De verschillende klassen brengen compleet verschillende gameplay met zich mee.
+ Mogelijk eindelijk een strak draaiende multiplayer mode.
- Mogelijk nog steeds geen strak draaiende multiplayer mode.


STEVEN

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC: ELEMENTS
XBOX 360
UBISOFT
Q1 2008

BATTALION WARS ADVANCE WARS:

EEN SOLLICITATIEBRIEF AAN MENEER BUSH

Geachte meneer Bush,

Bij deze wil ik solliciteren naar de functie van opperbevelhebber van uw leger. Ik weet niet wie deze functie momenteel vervult, maar als ik het Journaal mag geloven (en ik zie geen reden dit niet te doen) dan bakt de huidige verantwoordelijke er bitter weinig van. Zo veel tanks, zo veel helikopters, zo veel mannetjes, en dan zulke teleurstellende resultaten, daar kunt u zelf toch ook moeilijk tevreden over zijn?
Maar maakt u zich niet teveel zorgen, met mij aan de leiding vegen we elke vijand van de kaart.


Boer Biet die net op de akker bezig was z'n lievelingsschaap een beurt te geven, overleefde weliswaar het bombardement, maar moest voortaan melken zonder handen.

Ik kan mij voorstellen dat u enige twijfel moet overwinnen alvorens mij in te huren. Opperbevelhebber van een leger zo groot als het uwe is immers een drukke en verantwoordelijke baan, daar wil je niet de eerste de beste snoeshaan voor in dienst nemen.
Daarom wil ik u graag wat vertellen over de ervaring die ik tot op heden als opperbevelhebber heb opgedaan. Naar mijn overtuiging zult u hierdoor overtuigd raken van mijn uitmuntende strategische en leidinggevende kwaliteiten.



Als er geknokt moet worden, kan er maar één man de held zijn: Tom Cruiser.

GEEN KERMIS

U bent ongetwijfeld bekend met de videogameserie Advance Wars. Het nieuwste deel in deze serie heet Dark Conflict en verschijnt net als de voorganger op de Nintendo DS. Ten opzichte van de voorganger hebben ze de boel wel wat grimmiger en duisterder gemaakt.
Maar daar laat ik mij niet door afschrikken; oorlogvoeren is tenslotte geen kermis, dus hoeft zo'n slagveld er wat mij betreft ook niet als een kermis uit te zien.
Net als in de voorganger kan het spel met de stylus of met de gebruikelijke knoppen gespeeld worden. Ondanks de verbeterde stylusbesturing koos ik voor de knoppen, want ik houd van precisie. In een oorlogssituatie wil je niet per ongeluk een eenheid naar het verkeerde vakje sturen.

MOEILIJKHEID

U dacht na de voorgangers natuurlijk dat u Advance Wars wel een beetje in de smiezen had. Ik wil u niet beledigen, daar zijn andere mensen voor, maar daarin vergist u zich. Dit nieuwe deel is namelijk niet alleen grimmiger en duisterder, het is ook nog eens een stuk moeilijker dan de voorgangers.
Die moeilijkheid schuilt niet in de spelopzet of besturing, maar in de situaties; deze zijn complexer dan ooit, met een redelijk aantal nieuwe mogelijkheden. Zo is het nu mogelijk zelf vliegvelden en havens te bouwen, op respectievelijk zandbanken en vlak terrein. Eenheden kunnen nu ook in level stijgen voor extra vuurkracht. Door Flares te lanceren neemt het zicht in oorlogsmist toe. De nieuwe motoreenheden laten infanterie sneller dan ooit oprukken. En ga zo maar door.

HE, HO EENS EVEN!

In 1988 werd Famicom Wars uitgebracht in Japan (zie screen). Hiermee maakte ontwikkelaar Intelligent Systems een begin met de zogenaamde Nintendo Wars serie, waarvan de eerste delen alleen in Japan zijn verschenen.
Op 9 september 2001 werd Advance Wars dan toch in de VS gelanceerd. Door de terroristische aanval die de VS twee dagen later op z'n kop zette, werd de game in Europa 'on hold' gezet, maar gelukkig het jaar daarop wel uitgebracht.
In 2005 verscheen met Dual Strike de eerste Advance Wars voor de DS, en presenteerde het Engelse Kuju een spin-off van de serie: Battalion Wars. De laatste kenmerkt zich door realtime-actie, wat betekent dat er ook van alles gebeurt op het moment dat jij nog rustig over je volgende stap aan het nadenken bent.
Dit geeft ook de tweede Battalion Wars een wat benauwend gevoel. Het draagt bij aan de spanning, maar persoonlijk prefereer ik de 'take it easy' stijl van Advance Wars.



2 + DARK CONFLICT

JURJEN SOLLICITEERT

YES, ONLINE!

Op wat verse eenheden en missies na, bieden de nieuwe Advance Wars en Battalion Wars maar weinig nieuws, maar toch kan je beleving van deze spellen totaal anders zijn. Dat komt doordat beide games nu voor het eerst ook online tegen andere spelers zijn te genieten.
Bij Advance Wars heb je de mogelijkheid zelf plattegronden te ontwerpen en uit te wisselen. Je kunt Voice Chat instellen om zowel je eigen strategische zetten als die van je tegenstander direct te voorzien van commentaar.
In Battalion Wars kun je kiezen voor CO-OP (samenwerken), ASSAULT (de ene speler probeert doelen te halen, de andere probeert te voorkomen dat deze gehaald worden) of SKIRMISH (verdien zoveel mogelijk punten door eenheden van de tegenstander te vernietigen).

POSITIEVE INVLOED

Ik heb me door die nieuwe mogelijkheden niet laten afschrikken. Integendeel, zou ik bijna zeggen; ik raakte erdoor gemotiveerd en maakte er gretig gebruik van. Ik ontdekte zelfs de mogelijkheid mezelf aan een eenheid toe te voegen, waardoor een CO Zone ontstond die al mijn mannen binnen deze zone extra kracht en voorraden schonk. Als dit geen overtuigend voorbeeld is van de positieve invloed die ik als Commanding Officer op het slagveld kan laten gelden, dan weet ik het ook niet meer.
Maar, voor het geval u toch nog niet helemaal van mijn krijgskundige vermogens bent overtuigd, laat ik u eens iets vertellen over een andere missie die ik voltooide in een geheel andere videogame. Deze videogame heet Battalion Wars 2.

PERFECTIE

In de zesde missie van het spel Battalion Wars 2 voor de Wii, was het mijn opdracht een vliegveld te veroveren. Omdat er in de buurt wat vijandelijke fregatten lagen, klom ik eerst aan boord van een stuk artillerie om deze eigenhandig en van een veilig afstandje tot zinken te brengen. Vooruitdenken, heet zoiets. Immers, als ik mijn helikopters direct naar het vliegveld had gestuurd, waren ze zonder

"IK ZAL U OVERTUIGEN VAN MIJN UITMUNTENDE STRATEGISCHE EN LEIDINGGEVENDE KWALITEITEN."

meer door die fregatten neergehaald. Eenmaal bij het vliegveld aangekomen, sprong ik zelf over naar een helikopter zodat ik mijn eenheden vanuit de lucht kon commanderen. Vijandelijke helikopters werden binnen geen tijd uit de lucht gehaald, daar zorgden mijn vier kundig gepositioneerde Anti-Air Vets wel voor. Strategie heet zoiets.
Ik voltooide de missie dan ook zonder een enkele eenheid te verliezen, en werd terecht beloond met de kwalificatie S. De hoogst mogelijke kwalificatie. Perfectie heet zoiets.

POTJE SCHAAK

Nogmaals, ik weet niet wie momenteel de functie van opperbevelhebber vervult en ik hoef het ook helemaal niet te weten. Het enige dat ik weet is dat die gast er weinig van terecht brengt, en ik de perfecte man ben om hem te vervangen. De hierboven beschreven prestaties tonen dit mijns inziens afdoende aan.
Ik hoop dan ook snel van u te horen, wellicht kunnen we tijdens een ontspannen potje schaak de details van mijn contract doornemen. Mijn vakantiedagen neem ik het liefst aaneengesloten op in augustus en/of september.

Met vriendelijke groet,

JURJEN TIERSMA

REKEN MAAR DAT IK ALS EERSTE AAN DE BEURT BEN BIJ DIE H&M SALE VAN ROBERTO CAVALLI... IK GA VOOR DE ROZE PULLOVER MET POEZENPRINT.





VERWACHTING

Beide games bieden kwaliteit, maar behalve de online-ondersteuning en een handjevol nieuwe eenheden en missies moet je van beide games weinig nieuws verwachten. Wat wel opvalt, is dat Advance Wars een heel nieuw verhaal en setting heeft gekregen, terwijl het verhaal van Battalion Wars juist heel erg met dat van de voorganger is vervlochten.
Mede door de wat meer ontspannen manier van spelen, bevalt Advance Wars: Dark Conflict mij beter.

- \+ Online-ondersteuning.
- \+ Kwaliteit.
- − Gameplay is vrijwel identiek aan die van de voorgangers.


JURJEN

BATTALION WARS 2
Wii
KUJU ENTERTAINMENT / NINTENDO
1 - 2 SPELERS (ALLEEN ONLINE)
25 JANUARI 2008

ADVANCE WARS: DARK CONFLICT
DS
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
1 - 4 (OFFLINE EN ONLINE)
25 JANUARI 2008

TOP SPIN 3

Als enige van de schrijvende redacteuren heeft Jan ooit getennist. Vandaar dat we hem naar Parijs stuurden om Top Spin 3 te checken. Al had eigenlijk de zoon van Ed deze game moeten uittesten...

JAN DOET HET MET TIMING

Iedere keer als Jan naast Ed zit tijdens een PU-etentje, begint de noest werkende eindredacteur over de tennisprestaties van zijn zoontje te praten. De zoon van Ed heet Koen en als ik Ed moet geloven is het een natuurtalent. Volgens Ed kon Koen al een bal uit de lucht vangen toen hij tien maanden was. Nu vertelde Ed me dit na drie jonge jenevers, dus de waarheid van deze anekdote is hoogst twijfelachtig.
Maar toch, het feit dat het mannetje zes keer per week traint en op nationaal niveau speelt, geeft wel aan dat het serieus is. Nog zo'n boude stelling: volgens Ed (die zelf heel behoorlijk kan tennissen) slaat zijn zoon de ballen inmiddels twee keer zo hard als hijzelf, en het gozertje is 11 jaar oud!

"EEN NIETSVERMOEDENDE PASSANT ZOU DENKEN DAT ER EEN ECHTE TENNISWEDSTRIJD AAN DE GANG IS OP TV."

TIMING & POSITIE

Bovengeschetste leert ons twee dingen: Ed is trots op zijn zoon en techniek is altijd beter dan domme kracht. Techniek staat dan ook centraal in dit drastisch vernieuwde derde deel uit de Top Spin serie. Timing, een belangrijk onderdeel van de techniek, speelt een grotere rol dan ooit. Wanneer je je slagen perfect timet, sla je de ballen harder. Net als in het echt.
Door de actieknoppen langer ingedrukt te houden en op het juiste moment los te laten, sla je een perfecte return. Neem daarbij het feit dat je ook met je rechter trigger nog extra power mee kunt geven, en je begrijpt dat je de bal een behoorlijke virtuele loei kunt verkopen.
Natuurlijk heb je in het heetst van de strijd, midden in een rally, niet steeds de tijd om dergelijke klappen te maken, maar het kán wel en dat maakt het spelletje een stuk realistischer.



Zo te zien staat ie weer stijf van de zenuwen.

Hetzelfde geldt voor je positie op de baan. Het maakt nu veel meer uit of je aan het net of op de baseline je partijtje speelt en daar moet je als (tegen)speler dan ook goed op anticiperen.

VUIL & ZWEET

De manier waarop spelers bewegen is realistischer, maar ook de banen en bekende tennisspelers komen zeer overtuigend in beeld.
Toch zijn het vooral de animaties die indruk maken. Spelers duiken in een uiterste krachtinspanning naar de bal en shirtjes bewegen fraai om de lijven tijdens het opgooien voor de service of bij een spurt naar het net. Een nietsvermoedende passant zou denken dat er een echte tenniswedstrijd aan de gang is op TV.
Spelers beginnen te zweten als de zon schijnt en worden vies als ze onderuit gaan op het gravel. Ook heb je te maken met dynamische schaduw die voor donkere plekken op de baan zorgt.
Binnenkort lees je of het spel net zo lekker speelt als het eruit ziet.



Aan de manier waarop Nalbandian z'n racket vasthoudt en het venijn waarmee hij slaat, kun je het credo van de Argentijnse Tennisschool herkennen: "doe alsof de bal je schoon-

TOP SPIN 3 OP DE Wii

PAM Entertainment onderzoekt momenteel de mogelijkheden van de Wii en wil dolgraag een Top Spin game maken voor Nintendo's succesnummer. Probleem is dat de sensor nog niet nauwkeurig genoeg is.
"De sensor maakt geen verschil tussen een lob of topspin; het maakt voor het apparaat niet uit of je heel erg naar boven uitzwiept of een klein beetje. En als we een tennisgame doen, dan willen we een serieuze tennisgame maken. Er zijn al genoeg partygames", aldus de makers.



Nederland had een aantal jaren geleden een groot talent genaamd Robbert Vis. Gezegd wordt dat hij de top niet haalde omdat ie niet in de buurt van het net durfde te komen.

RPG SPIN?

Voor online gameplay zijn er onder meer de RPG-achtige ontwerpfeatures voor je eigen tennisser. Dat geldt voor gezichtsfeatures, kleding, accessoires en weet ik wat al niet meer.
Dit zal straks via Xbox Live en PSN heel wat hilarische personages op gaan leveren.

VERWACHTING

Top Spin 3 onderscheidt zich steeds meer van de Virtua Tennis serie en dat is alleen maar goed. Dit wordt absoluut een titel die de tennisliefhebbers scherp in de gaten moeten houden.

+ Timing en positie.
+ Trits aan bekende spelers, speltypen en toernooien.
+ Belachelijk veel customize opties.
- Niet dubbelen met vier man online.



JAN

TOPSPIN 3
XBOX 360 / PLAYSTATION 3
2K GAMES / PAM ENTERTAINMENT
LENTE 2008





UBISOFT MO

BORIS BEZOEKT CANADESE HITFABRIEK



Ubisoft is een van de best presterende gamedevelopers ter wereld, en dat heeft de uitgever grotendeels te danken aan de succesvolle Montreal Studio die eind vorig jaar haar tiende verjaardag vierde.

Boris ging langs in het ijskoude Canada en bracht een bezoekje aan deze Frans-Canadese hitfabriek.

Het provinciebestuur van de Canadese staat Quebec gaf in 1997 aan dat het wel geïnteresseerd was om gamestudio's naar de hoofdstad Montreal te halen. Grote uitgeverijen werden benaderd maar velen hadden problemen met de Franse taal die in Quebec door iedereen gesproken wordt. Anderen wisten niet zeker of er wel genoeg talent te vinden was in dit Franstalige deel van Canada om hun eventuele studio's optimaal te bemannen. De Franse uitgever Ubisoft hield er een andere visie op na. Het landelijke Quebec zou in hun ogen juist een enorme aantrekkingskracht kunnen hebben op Franse studenten, en bovendien liggen grote steden als Toronto, New York en Washington slechts een paar uur rijden verwijderd.
Na enkele oriënterende gesprekken met de lokale universiteiten werd besloten dat er genoeg potentie was om een studio te beginnen. Natuurlijk speelden de miljoenen die de Canadese overheid aan subsidies in het vooruitzicht stelde ook een grote rol. Na het succes van Splinter Cell, beloofde de provincie Quebec namelijk vijf miljoen Canadese dollars te investeren in de uitbereiding van de studio. Dit bedrag werd onlangs nog verhoogd tot negentien miljoen dollar, als Ubisoft Montreal erin slaagt om binnen vijf jaar 1400 nieuwe medewerkers aan het werk te zetten.
Als Ubisoft Montreal er binnen de afgesproken periode inderdaad in slaagt een kleine anderhalf duizend nieuwe medewerkers bij te krijgen, is het daarmee gelijk de grootste gamestudio ter wereld. Nu al werken er 1700 mensen in de Montreal Studio, dat inmiddels een tweede kantoor heeft betrokken en ook een campus heeft opgezet waar studenten een masterprogramma Gamedesign kunnen volgen.



Het hoofdkantoor van Ubisoft Montreal.

NIET COOL

Tien jaar terug was Ubisoft niet meer dan een middelmatige publisher die games maakte waar niemand op zat te wachten. Pas bij de release van de eerste Rayman game begon het een beetje ergens op te lijken, maar hoewel de platformserie redelijk goed verkocht, wist het vreemde mannetje weinig indruk te maken op de hardcore gamers, die zich in die tijd voornamelijk bezighielden met de oneliners van Duke Nukem.
Ubisoft anno 1997 was gewoon niet cool. Het bedrijf was te Frans en Frankrijk was ook niet cool. Atoombommen werden getest op tropische eilandjes in de Grote Oceaan en het gezeik om een verbod op de verkoop van cannabis in Nederland kon ook op weinig sympathie rekenen.



Rayman zette Ubisoft voor het eerst op de kaart en blaast nog steeds z'n partijtje mee.

Ubisoft moest het in die tijd afleggen tegen haar grote rivaal Infogrames, later Atari. Deze eveneens Franse uitgever scoorde de ene na de andere hit met games die oorspronkelijk waren opgezet door andere studio's die vervolgens door hen werden aangekocht. En dat terwijl Ubisoft maar niet uit de marge kon ontsnappen, laat staan dat het, zoals Infogrames deed, grote buitenlandse publishers als GT Interactive en Hasbro kon overnemen.

NIEUWE RICHTING

De spectaculaire groei die Ubisoft de laatste jaren doormaakt, met de Montreal Studio als vlaggenschip, is grotendeels te danken aan de radicale richting die de uitgever een aantal jaar geleden is ingeslagen. Het was Yves Guillemot, de grote man achter Ubisoft, die de beslissing nam om alleen nog maar te investeren in nieuwe eigen games.



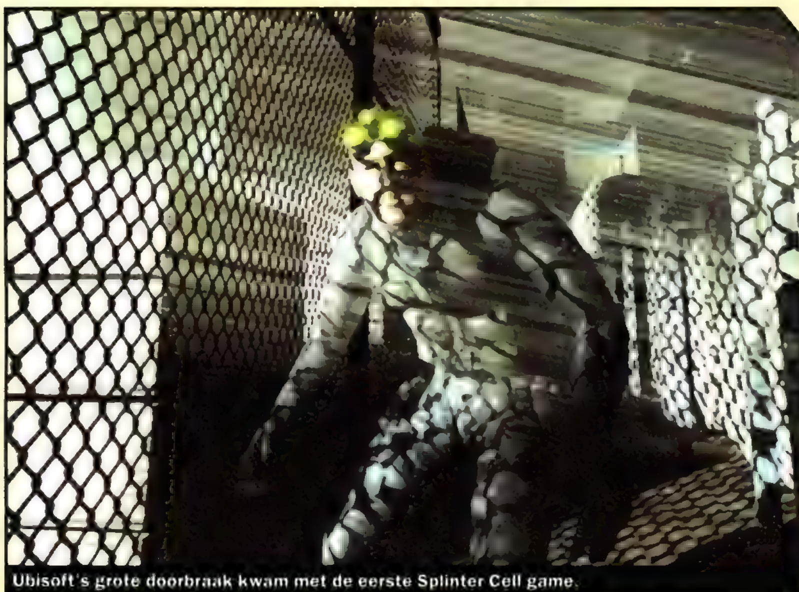
Yves Guillemot

NTREAL STUDIO

Het was een gedurfde stap die in eerste instantie hele dure flops opleverde zoals Beyond Good & Evil, Prince of Persia en in mindere mate Peter Jackson's King Kong. Gelukkig werden er ook successen geboekt met de


Beyond Good & Evil werd helaas geen commercieel succes.

Rainbow Six en Ghost Recon Series maar de grote doorbraak kwam in 2002 met de launch van de eerste Splinter Cell game. Het was tevens een van de eerste echt grote producties van de Ubisoft Montreal studio.


Ubisoft's grote doorbraak kwam met de eerste Splinter Cell game.

SECURITY

Tijdens ons bezoek aan de studio zagen we gelijk dat er een boel is veranderd de laatste jaren. Niet alleen werken er op dit ogenblik 1700 mensen aan een kleine tien nieuwe games (waarvan tenminste vijf nieuwe series) ook is de security behoorlijk verscherpt. Dikke stalen deuren voorzien van camera's kunnen alleen geopend worden met de juiste pasjes. Er zijn een soort stalen draaihekken geïnstalleerd waar maar één persoon tegelijkertijd door naar binnen kan.
Het is ook logisch allemaal; er wordt hier gewerkt aan miljoenenprojecten en het voortijdig uitlekken van codes kan rampzalige gevolgen hebben. Er wordt geen enkel risico genomen.
We zagen overigens wel in het voorbijgaan dat er wordt gewerkt aan Shaun White Snowboarding en een aantal console versies van games die nog niet zijn aangekondigd. We hebben beloofd om onze mond dicht te houden. ;-)

NIEUW RECORD

Met de komst van Assassin's Creed heeft Ubisoft een nieuw record gebroken. Nog nooit eerder werden er zoveel exemplaren verkocht van een nieuwe game serie. Meestal duurt het namelijk een of twee delen voordat het grote publiek bekend is met zo'n nieuwe IP (Intellectual Property), maar

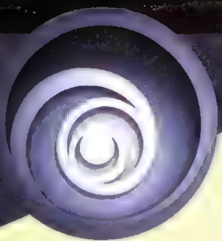
CANADESE STUDIO VERANTWOORDELIJK VOOR VEEL TOPGAMES

dit keer wist Ubisoft iedereen al gelijk warm te krijgen voor deze middeleeuwse kaskraker.
Assassin's Creed was overigens opnieuw een productie van Ubisoft Montreal en met het controversiële thema van de game bevestigt deze studio weer eens haar eigenzinnige reputatie.






Nog nooit werden van een nieuwe serie zoveel exemplaren verkocht als van Assassin's Creed.



PERMANENTE GROEI

Het is duidelijk dat de nieuwe weg die Ubisoft is ingeslagen, leidt tot bijzondere prestaties. Ubisoft heeft laten zien dat het in staat is om nieuwe gameseries te creëren en oude series te vernieuwen, een eigenschap die grote concurrenten als Electronic Arts niet in huis hebben.

Aangezien EA twintig procent van de aandelen van Ubisoft in haar bezit heeft, leeft bij Ubisoft de angst dat EA wel eens een meerderheidsbelang in het bedrijf zou kunnen nemen. Gezien de overname van Activision door Vivendi is die angst reëel, maar creatief gezien staan EA en Ubisoft kilometers uit elkaar.
Mede vanwege die creativiteit leeft de verwachting dat Ubisoft sterk blijft groeien en misschien in de toekomst wel helemaal op eigen kracht de grootste en meest succesvolle publisher ter wereld wordt.

FAR CRY 2

RELEASE: NNB
DEVELOPER: UBISOFT MONTREAL
PLATFORM: PC / XBOX 360 / PLAYSTATION 3

Een van de titels die ik in Montreal te zien kreeg, was Far Cry 2, het vervolg op het fantastische Far Cry dat zich helemaal afspeelde op een onbewoond eiland. Voor Far Cry 2 gaan we naar de Afrikaanse steppen. Ook leuk...

Far Cry 2 werd ooit opgezet door het Duitse Crytek maar door een knallende ruzie met Ubisoft werd het project overgenomen door de Montreal Studio. Crytek ging verder met Crysis en Ubisoft bouwde een hele nieuwe engine voor Far Cry 2. De shooter die bekend werd vanwege z'n tropische taferelen, speelt zich dit keer af in Afrika. Weg zijn de mooie sfeervolle tropische eilanden en prachtige stranden. Daarvoor in de plaats krijg je Afrikaanse steppen.
De demonstratie begon met een blik op de engine, die op elk gewenst ogenblik een nieuwe weerssituatie op je beeldscherm kan toveren. Het ene moment is het prachtig zonnig Afrikaans weer en met één druk op de knop verschijnen er donkere wolken en begint het te stormen. Mooi! We houden wel van een beetje wisselvallig weer.



HUURLING

Maar weer of geen weer, het gaat natuurlijk om de gameplay. In het level dat ons getoond werd, zagen we een huurling die de opdracht krijgt om een Afrikaans dorp te infiltreren en een paar documenten te stelen. Hij kan in auto's rijden en zo'n beetje alles wat los en vast zit kapot schieten. Er zijn een boel wapens en onze held krijgt zo nu en dan hulp van andere huurlingen, die hij eerder in de game te vriend heeft gehouden. Altijd handig.

THIS IS AFRICA

Als ik aan Afrika denk dan denk ik aan die film Blood Diamond uit 2006 en aan Leonardo DiCaprio die de hele tijd T.I.A. zegt, oftewel This Is Africa. Waarmee hij aangeeft dat het in Afrika altijd een grote teringzooi is en dat iedereen elkaa verrot knalt om de minste of geringste reden. Het is een beeld dat ook naar voren komt bij de vele verhalen over Afrikaanse (burger)oorlogen en de documentaires over huurlingen en het vreemdelingenlegioen die ik heb gezien.
Toch is er van deze typische T.I.A. vibe niets terug te vinden in Far Cry 2. Sterker nog, de meeste soldaten waartegen je vecht zijn blank. Niet echt een realistisch beeld van Afrika dus.

SUF

Na een aantal interviews werd mij duidelijk dat het Far Cry 2 team geen risico's wilde nemen als het gaat om de stereotypen die de ronde doen over Afrika.
Nou snap ik wel dat je geen kinderlegers tegenkomt in de game, maar dat het Afrika verhaal puur en alleen wordt gebruikt als decor zonder dat je ook maar iets meekrijgt van de conflicten en de spanningen die vandaag de dag een rol spelen op dit continent, vond ik wel heel erg suf.







"DE SPECTACULAIRE GROEI VAN UBISOFT, IS GROTENDEELS TE DANKEN AAN DE BESLISSING OM ALLEEN NOG MAAR TE INVESTEREN IN NIEUWE EIGEN GAMES."

HUP! NAAR KENIA

Tijdens de presentatie vroeg de aanwezige pers aan een van de developers of ze zelf naar Afrika waren geweest en research hadden gedaan. Het team begon gelijk enthousiast te vertellen over een reis die ze slechts twee weken eerder hadden gemaakt naar Kenia. Nu is Kenia niet bepaald een conflictgebied (dit is sinds kort wel, hoe typerend voor Afrika, het geval - red) maar toch hadden de programmeurs genoten van een nachtelijke ontmoeting met een leeuw en een olifant. Waarop de pers gelijk vroeg waar de leeuwen en de olifanten in Far Cry 2 dan zijn.
Een beetje aarzelend vertelde het team dat ze besloten hadden om geen dieren in de game te doen. Geen dieren? Dit is toch Afrika waar we het over hebben?
Ongeloof maakte zich meester van de aanwezige journalisten. Er werden grappen gemaakt over de subtitel van de game "the lion sleeps tonight" en er werden kritische vragen gesteld over het realisme van Far Cry 2 en de weg die dit team is ingeslagen.



OPPERVLAKKIG

Nou kunnen die leeuwen en die olifanten mij persoonlijk niet zoveel schelen maar de makers maken een grote fout door dat 'T.I.A. gevoel' totaal te negeren. De game wordt daar karakterloos en oppervlakkig van.
Gelukkig kregen we onlangs het bericht door dat Far Cry 2, dat oorspronkelijk in maart zou uitkomen, voor onbepaalde tijd is uitgesteld. Misschien dat we dus toch nog een paar leeuwen en olifanten krijgen... het is per slot van rekening wel Afrika!

RAINBOW SIX VEGAS 2

RELEASE: NNB
DEVELOPER: UBISOFT MONTREAL
PLATFORM: PLAYSTATION 3, XBOX 360

Een andere topper waar men op dit moment mee bezig is in Canada, is Rainbow Six Vegas 2. Een game waarvan we slechts een klein voorproefje te zien kregen omdat het spel waarschijnlijk pas eind dit jaar uit zal komen.

De demonstratie die wij kregen bestond uit weinig meer dan een leveltje dat werd gespeeld door een van de makers zelf. Of beter gezegd: het waren er twee. Want meteen werd duidelijk dat Ubisoft de wens van vele gamers vervult door een volwaardige co-op mode aan Rainbow Six Vegas 2 toe te voegen.
Het level dat wij te zien kregen, speelde zich af in een complex in Las Vegas. Team Rainbow moet een ontvoerde kameraad zien te bevrijden in een race tegen de klok.
Het team bestaat nog altijd uit vier personen waarvan er twee worden geleid door de eerste speler en de tweede co-op speler eigenlijk een beetje in zijn eentje opereert, al is het natuurlijk de bedoeling dat de tweede speler het eerste team ondersteunt met bijvoorbeeld een sniperrifle.
De actie zag er in ieder geval mod dervet uit. Vooral op het moment dat de ontvoerde collega gemarteld werd door zijn gijzelnemers en je zijn gegil over de radio kon horen. Briljant bedacht en super intens.

SUBTIELE AANPASSINGEN

Rainbow Six Vegas 2 gaat qua verhaal verder waar het eerste deel gebleven was, al zijn er wel een heleboel subtiele aanpassingen gemaakt.
Zo zul je met Team Rainbow niet meer in die massale shootouts terechtkomen die je nog wel eens in deel 1 zag. Dat is gewoon niet realistisch: een special forces team komt binnen, slaat toe en vertrekt. Ze gaan geen all out oorlog voeren op straat, daar heb je het leger of de politie voor.
Achter de schermen is er ook heel veel veranderd. De game houdt deze keer precies bij hoe de speler de game speelt. Ben jij een gamer die graag snipert dan zul je upgrades voor je sniperrifle krijgen, ben je eerder iemand van de close combat dan zul je beloond worden met wapens die geschikt zijn voor die stijl.
Ik leg het nu even uit in een paar regels maar dit systeem is werkelijk zeer uitgebreid en zal ook zijn uitwerking op de online modes niet missen.

VEEL LATER

Oorspronkelijk stond ook Rainbow Six Vegas 2 gepland voor maart, maar het is duidelijk dat dit absoluut niet haalbaar is. De game is verre van klaar en zal waarschijnlijk pas in het najaar uitkomen.
Dat betekent misschien wel dat 2008 opnieuw zo'n jaar wordt als 2007, met alleen maar blockbuster hits in het najaar. Maakt ons overigens verder niet uit hoor...





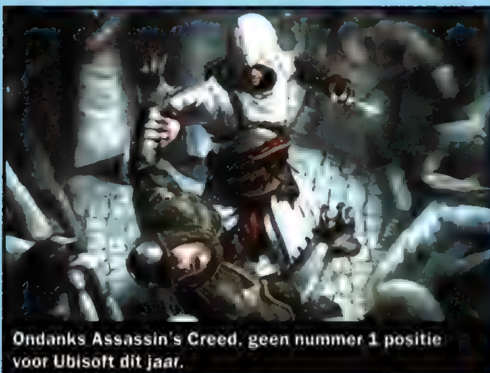
PU-BLISHER OF THE YEAR

Vorig jaar zijn we begonnen met een nieuwe traditie in de PU: de redactie kiest na rijp beraad en met toepassing van ingewikkelde formules, de beste publisher van het jaar. Een veer in je reet (als je hoog eindigt) of een schop onder je kont (als je er niks van gebakken hebt) voor hen die ons elk jaar de games brengen.

Vorig jaar heette de prijs nog de PU-piek, maar omdat we vanaf nu alle games tot aan 31 december 2007 willen meenemen in deze verkiezing, en publicatie in ons kerstnummer dan te vroeg zou zijn, hebben we de naam van de prijs gewijzigd. Zie hier de geboorte van de PU-blisher of the Year Award.

GEEN ONDERBUIK

Zoals we vorig jaar al stelden, spelen bij deze prestigieuze Award de onderbuikgevoelens van de PU redacteuren slechts een geringe rol. Immers, als we alleen op de smaak van de redacteuren af zouden gaan, loop je het gevaar dat elk jaar dezelfde 'favorieten' bovenaan eindigen.
Daarom hebben we, naast de mening van elke redacteur, vooral gekeken naar het aantal gescoorde Gold Awards, het aantal games dat tussen de 80 en 90 scoorde en het aantal nieuwe franchises dat men is gestart. Het gemiddelde wat uit dit alles naar voren kwam, bepaalde de winnaar.


Ondanks Assassin's Creed, geen nummer 1 positie voor Ubisoft dit jaar.

SPANNING

Vorig jaar ging Ubisoft met de eer strijken, en dat ze dit jaar weer ver zouden komen, viel wel te verwachten. Met Assassin's Creed hadden ze bijvoorbeeld een ijzersterke troef in handen (en nee, het maakt bij deze Award niet uit of je een 99 of een 90 krijgt) maar ook Microsoft, Sony, Activision en Nintendo draaiden een topjaar.
Spanning werd dus verwacht en spanning kregen we. De top 3 zat slechts vijf punten uit elkaar en de nummers 2 en 3 eindigden zelfs gelijk (het aantal Gold Awards gaf vervolgens de doorslag). Maar eerlijk is eerlijk, winnaar Nintendo draaide een topjaar (en dan hebben we het niet eens over de hardware) en verdiende de Award dus volledig. Met onder andere de nieuwe Zelda op de Wii, Metroid op de Wii, Zelda op de DS en last but not least Super Mario Galaxy, scoorden Miyamoto en de zijnen veel Gold Awards. En ook de rest van hun games was vrijwel zonder uitzondering goed voor een hoog cijfer. Minpuntje was slechts het aantal nieuwe franchises dat Nintendo opstartte. Men gebruikte toch veelal bekende karakters uit de eigen stal, maar zolang dat goede games oplevert hoor je ons niet klagen.
Microsoft pakte een zilveren plak dankzij een flink aantal Gold Awards. Ook hier gold dat bijna al hun eigen spellen een Gold Award of een cijfer tussen 80 en 90 scoorden.
Goed ook om te zien dat Sony terug is aan het front. Die topscore werd echter wel vrijwel helemaal gedragen door hun PS3-titels. Op de PSP valt nog veel te verbeteren. Daar zit dus nog rek in.


Nintendo aan kop, vooral dankzij de bekende franchises.

DE UITSLAG

Tussen haakjes de positie in de ranglijst van vorig jaar

1. Nintendo (4)
2. Microsoft (3)
3. Sony (5)
4. Ubisoft (1)
5. Electronic Arts (6)
6. 2K Games/2K Sports (7)
7. Sega (8)
8. Activision (18)
9. Codemasters (17)


Ook Supreme Commander kon niet voorkomen dat THQ de grootste daler was.


Codemasters deed onder andere goede zaken met het Nederlandse Overlord.



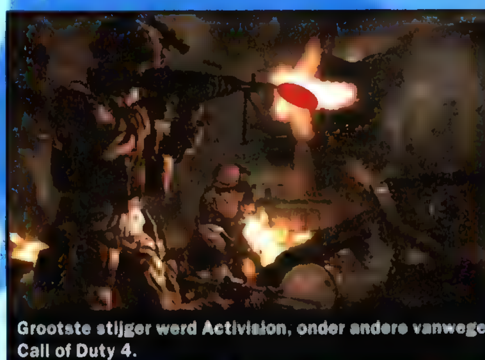
YEAR 2007

WIE WAS DE BESTE PUBLISHER VAN HET AFGELOPEN JAAR?

10. THQ (2)
11. Konami (13)
12. Capcom (10)
13. Vivendi (12)
14. Atari (14)
15. Square Enix (11)
16. Eidos (16)
17. Lucas Arts (15)
18. Rockstar (9)



Lucas Arts een na laatste, daar konden zelfs Sam & Max niet veel aan doen.



Grootste stijger werd Activision, onder andere vanwege Call of Duty 4.



Verrassend hoog eindigde 2K Games, naast BioShock werd onder meer The Darkness hoog gewaardeerd.

OPVALLENDE ZAKEN

- EA scoorde weinig Gold Awards, maar was nummer 1 op het gebied van games die een cijfer tussen de 80 en 90 ontvingen.
- Sony lanceerde dit jaar de meeste nieuwe franchises. Wat ook wel logisch is met een nieuwe console.
- Grootste klimmer was Activision dat vorig jaar nog de nummer laatst was, en nu steeg naar nummer 8. Met dank aan Call of Duty 4 en Guitar Hero II.
- De redactie gaf Ubisoft een zeer hoog cijfer. Een gebrek aan Gold Awards, afgezien van Assassin's Creed en Rainbow Six: Las Vegas, kostte hen echter een top 3 positie.
- 2K games scoorde erg goed dankzij haar nieuwe franchises The Darkness en BioShock, die allebei een Gold Award kregen. Dit leverde ook veel support vanuit de redactie op.
- THQ was de grootste daler. Vooral de redactie gaf weinig punten. Alleen Supreme Commander bleef bij hen echt hangen. Vorig jaar waren er meer fans met name dankzij Saints Row. Deel 2 komt er aan in 2008, dus THQ zien we volgend jaar vast weer in de hogere regionen.
- Bij Rockstar deden ze niet bepaald hun best om hoog te eindigen. Ze gaven bijna geen games uit, of mochten geen games uitgeven...
- Dat Lucas Arts niet als laatste eindigde, had de publisher geheel te danken aan de 341 episodes van Sam & Max die ze in 2007 uitgaven.
- Codemasters steeg flink dankzij onder meer de nieuwe Colin McRae en het Nederlandse Overlord. Een goed jaar dus voor de Codies.
- Als we Vivendi en Activision nu al bij elkaar hadden gedaan (ze zijn inmiddels gefuseerd), was deze nieuwe uitgever rond de 7e plaats uitgekomen.

DE GOLDEN BUGS KOMEN ER WEER AAN!

Bij de PU doen we niet alleen aan schouderklopjes, af en toe moeten er ook klappen vallen. Immers, niet alles wat publishers ons gamers voorschotelen is goed. Het zijn maar mensen (toch?). Daarom hebben we in 2007 de Golden Bugs in het leven geroepen; de Awards voor de nepste shit die het afgelopen jaar door de industrie is uitgescheten.

En jullie bepalen, net als vorig jaar, weer wie de 'winnaars' worden. Wij zorgen daarna dat de bugs op de plek van bestemming komen.

Het stemmen verloopt via PU.NL en als je nu het blad naast je neerlegt en onze website checkt, zie je meteen waar je kunt stemmen en op welke games. Er kan worden gestemd op de volgende categorieën.

* Slechtste Game Overall (winnaar vorig jaar Superman Returns, EA)
* Ergste Rip-Off (winnaar vorig jaar Pimp my Ride, Ubisoft)
* Dikste Uitsteller (winnaar vorig jaar Duke Nukem Forever, Eidos)
* Allergrootste Online Bagger (winnaar vorig jaar Second Life)
* Meest Uitgemolken Franchise (winnaar vorig jaar The Sims, EA)



"WINNAAR" GOLDEN BUGS 2006

GEEN DIPJE

Januari en februari… het zijn traditioneel de maanden waarin de industrie een beetje inkakt. Minder games, minder advertenties, minder pers-events; het is effe uitbuiken geblazen na de hectische maanden november en december toen de ene na de andere topgame uitgebracht werd en gepromoot moest worden.
Gelukkig zien we de laatste jaren steeds vaker dat er ook na de eindejaars hausse, genoeg te genieten overblijft. Sommige uitgevers doen dat ook bewust. Waarom nóg een topgame in december uitgeven als de concurrentie al zo moordend is? De gamer kan z'n geld ook maar één keer uitgeven.
Wij als blaadjesmakers zijn hier wel down mee, want op die manier kunnen we jullie, ook in de traditioneel 'mindere' maanden, trakteren op de nodige topgames. En dat is best belangrijk, want vaak horen we "de PU viel tegen deze maand, weinig goede spellen" (terwijl wij dachten dat het om de inhoud ging).
Deze maand hebben we met Devil May Cry, Zack & Wiki, Socom, The Club en BurnOut een stel hele toffe games te pakken en ik voorspel jullie dat dat er volgende maand nog wel eens meer zouden kunnen zijn…



STEL

Stel, je bent een gamepublisher en in de Kerstperiode ligt die ene titel in de winkels; die ene titel waarvan de hype tot ongekende hoogte is gegroeid (terwijl nog vrijwel niemand iets van die game speelde).
En stel, de game verkoopt, eenmaal in de winkels, ontzettend goed. Zo goed zelfs dat je al die andere games die je al klaar had staan voor de weken daarna, voor het gemak maar even uitstelt.
Stel dat dit gebeurt; zouden al die games die je uitgesteld hebt, dan beter worden van dat uitstel? Zouden ze beter zijn dan wanneer ze op hun oorspronkelijke releasedate in de winkels hadden gelegen?
Ik vraag het me af, want deze maand zou HAZE bijvoorbeeld in de winkels moeten liggen, net als Brothers in Arms: Hell's Highway. Maar die games zijn uitgesteld. Waarom? Om de kwaliteit te waarborgen zal Ubisoft zeggen.
Ik denk gewoon omdat Assassin's Creed op dit moment nog zo enorm veel geld oplevert, en waarom zou je gaan concurreren met je eigen game?





TOPSCORE



DEVIL MAY CRY 4

"HET IS WEDEROM GENIETEN OM DANTE EN CONSORTEN DE DEMONEN IN ALLE GEUREN EN KLEUREN KAPOT TE ZIEN MEPPEN."

VERRASSING VAN DE MAAND



ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

"GENIETEN VAN VELE UREN HARTVERWARMENDE PUZZELPRET."

SAAISTE GAME

SHERLOCK HOLMES VS ARSÈNE LUPIN

"HET IS ALLEMAAL ZO ENORM DEGELIJK DAT IK ME AFVROEG OF ANDRÉ ROUVOET NIET STIEKEM ACHTER DEZE GAME ZAT."



GAME WAAR HET MEEST OP GESCHOLDEN WERD



BURNOUT PARADISE

"IK HEB NOG GEPROBEERD SAMEN MET MIJN VRIENDIN DE GAME TE SPELEN (ZIJ KAARTLEZEN, IK STUREN), MAAR DAT LEIDDE AL SNEL TOT RUZIE."

DEVIL MAY CRY

Als je zo dom bent geweest om met oud en nieuw de zwarte strijkers vanuit je handen te laten ontploffen, is dit het moment om écht te beginnen met balen, want je zult al je vingertjes nodig hebben om Dante en Nero door het nieuwste Devil May Cry avontuur te leiden. Steven is in ieder geval blij dat hij alleen met sterretjes heeft staan wapperen.



(door: Sebastiaan)

Het is maar goed dat ik zo uitkeek naar Devil May Cry, want het aan de praat krijgen van de review code liep allesbehalve soepel. Zowel de Xbox 360 als de PS3 versie vereisten updates van de software op de consoles waar ik de games op test. Maar na het nodige gerommel zat ik eindelijk klaar om het avontuur, waar ik nu al meerdere malen aan was begonnen, af te maken. Na twee Tokyo Game Shows en twee



preview codes zou ik eindelijk achter de geheimen van Dante, Nero en The Order komen. Nee, maak je maar geen zorgen, ik zal niets verklappen...

NA DEEL 1

Zoals altijd zijn het verhaal, de personages en de sfeer van opvallend hoge kwaliteit en wordt het geheel middels indrukwekkende graphics gepresenteerd. We kunnen dan ook zonder enig voorbehoud stellen dat DMC4 in de uiteindelijke vorm een plaatje is. De omgevingen zijn niet alleen grafisch scherp en gedetailleerd, ook de stijl is schitterend. Het is wederom genieten om Dante en consorten de demonen in alle geuren en kleuren kapot te zien meppen.

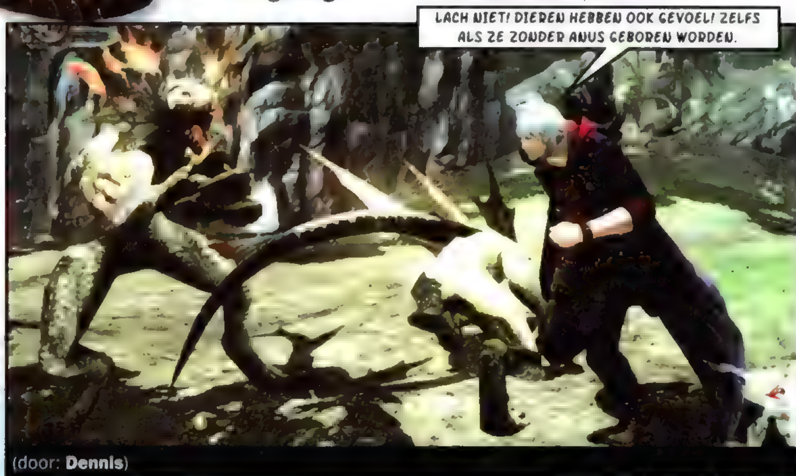
Voor fans van de serie voegt het verhaal van dit vierde deel ook genoeg nuance toe aan de bizarre wereld van DMC. Het eerste en tweede deel volgden elkaar ook chronologisch op. DMC3 daarentegen was een prequel en liet ons Vergil zien, Dante's tweelingbroer, voordat hij in de demoon Nelo Angelus veranderde. Nummertje vier speelt zich af tussen het eerste en tweede deel, en door de introductie van de gloednieuwe held Nero, die aan Dante is gewaagd, zijn er weer genoeg mysteriën te ontrafelen.

> "NIET ALLEEN DE SETTING VAN DMC4 IS GEWELDIG, DE GAMEPLAY IS NOG ALTIJD DE ECHTE STER."

NERO EN DANTE

De kracht van een echte topgame zit 'm natuurlijk in alom aanwezige hoge kwaliteit. Niet alleen de setting van DMC4 is geweldig, de gameplay is nog altijd de echte ster. Als je begint met spelen duurt het niet lang voordat het lijkt alsof je Nero al jaren kent. Gezien de overeenkomsten in speelstijl met Dante is dat ook niet zo vreemd. Maar aangezien beide heren speelbaar zijn, heeft Capcom er wel degelijk voor gezorgd dat schakelen tussen Nero en Dante een voelbaar effect op de gameplay heeft.

Omdat ook Nero met een zwaard en gun te werk gaat, kun je makkelijk uit de voeten met de nieuwkomer. Maar het duurde toch enkele missies voordat ik volledig gebruik maakte van alle aanwezige technieken.

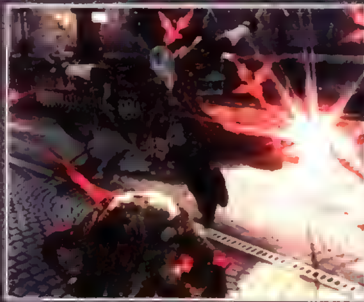


(door: Dennis)

NIEUWE SKILLS

Zowel Nero als Dante zijn van nieuwe skills te voorzien. De verschillende zwaarden en guns zijn aan te sterken, evenals de Devilbringer arm van Nero. Beide bikkels kunnen ook nieuwe acrobatische moves verkrijgen, zoals dubbele jumps, het afzetten op hoofden van vijanden en rennen op hogere snelheid.

Ik ben Capcom extreem dankbaar voor de mogelijkheid om gekozen skills in te leveren in ruil voor je gespendeerde Orbs, zodat je rustig kunt uitvogelen welke skills bij jou in de smaak vallen. En omdat sommige skills behoorlijk duur zijn, kun je in plaats van lange tijd sparen tijdelijk een paar goedkopere skills uitzoeken, en deze later weer gewoon inleveren.



RESIDENT EVIL =

Nadat Capcom groot succes had geboekt met de eerste twee Resident Evil delen, begon men uiteraard snel aan de ontwikkeling van een nieuw deel. Er werden oude kastelen in Spanje bezocht ter inspiratie en nieuwe gameplay elementen bedacht. Maar al snel bleek dat zowel de actie als de setting van de demo die hier uit voortkwam een behoorlijke breuk was met de gevestigde Resident Evil stijl.

Gelukkig voor ons was Capcom zo te spreken over de opzet dat dit project uitgroeide tot het

4 STEVEN SPEELT MET DUIVELS GENOEGEN



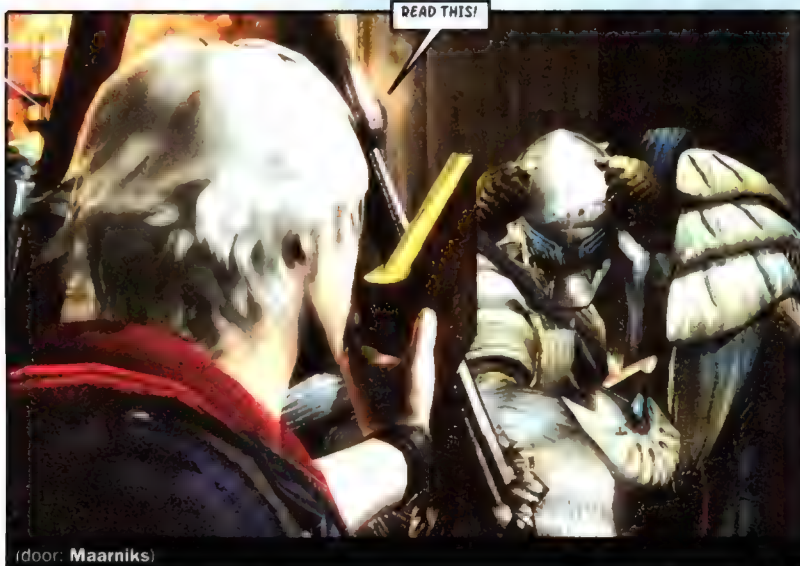
(door: Caz)

POWER UNLIMITED GOLD

Omdat de Devilbringer arm, waarmee je vijanden rondsmijt en naar je toe trekt, in eerste instantie mijn aandacht opslokte, duurde het even eer ik gebruikmaakte van de gashendel op zijn zwaard om aanvallen mee aan te sterken.
Uiteraard krijg je na het verslaan van een eindbaas veelal ook een nieuw speeltje (zoals de Devil Trigger, waarmee je in een demonische vorm verandert) en met behulp van speciale Orbs kun je vele nieuwe skills openen.
Dante kent overeenkomstige gameplay, maar kan meer wapens gebruiken en schakelen tussen vier stances die bepaalde aspecten van zijn aanvallen versterken. Naarmate ik meer en meer vertrouwd raakte met de gameplay, en deze volledig begon te benutten, werd duidelijk dat DMC4 op dit gebied duidelijk progressie heeft gemaakt.

MOEILIJK?

DMC3 werd, net als mijn andere favoriete actieserie Ninja Gaiden, bestempeld als een opvallend moeilijke game. Zowel Ninja Gaiden als DMC3 zagen een tweede maal het levenslicht als speciale editie voorzien van een Easy mode. DMC4 is nog steeds uitdagend maar op de makkelijkste stand voorzie ik voor een beetje ervaren gamer geen enkel probleem. Alleen onbekenden met het actiegenre an sich kunnen beter uit de buurt blijven. Alhoewel, je kunt altijd nog terugvallen op de Automatic stand voor combo's, die het zelfs met hersenloos gedruk op de knoppen mogelijk maakt spectaculaire reeksen van aanvallen uit te voeren.
Het is vooral zaak om de juiste wapens en aanvallen te gebruiken in de juiste situatie. Gewone vijanden die je het leven zuur maken vallen bij bosjes als je eenmaal door hebt wat hun zwakke plek is. Ook de even schitterende als reusachtige eindbazen kunnen in eerste instantie voor problemen zorgen, maar als je eenmaal hun aanvalspatroon hebt doorgrond, is het puur genieten.
Het is ook te merken dat de camera, die gebruik maakt van voorgeprogrammeerde camerastandpunten, al een paar delen heeft kunnen oefenen want deze brengt alles knap in beeld. Een enkele keer valt een vijand buiten beeld en loop je de verkeerde kant op als de camerapositie verandert, maar dit soort pietluttigheden konden voor mij de pret niet drukken.

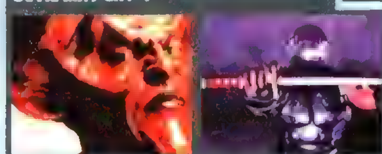


(door: Maarniks)

HALEN ALS

- Je de vorige delen hebt gespeeld en gewaardeerd.
- Je de vorige delen niet hebt gespeeld maar denkt te waarderen.
- Je benieuwd bent hoe een topper binnen het actiegenre speelt.

DEVIL MAY CRY 4



CONCLUSIE

Dit vierde deel laat niet alleen zien dat de Devil May Cry serie de overstap naar de nieuwe systemen zonder problemen overleeft, maar ook dat het gevoel van de spectaculaire old school 2D actiespelen nog steeds in volle glorie aanwezig kan zijn in hedendaagse videogames.


STEVEN

SCORE 92

DMC4 kent een respectabel aantal missies. Uiteraard zijn er genoeg extra's aanwezig die het interessant maken de game een tweede maal te spelen. Zo kun je uiteindelijk zelf kiezen of je een missie met Nero of Dante te lijf gaat, alle geheime missies opsporen en proberen alle skills te openen.

DEVIL MAY CRY 4
CAPCOM
1 SPELER
PS3 / XBOX 360 / PC
OUT NOW

16+



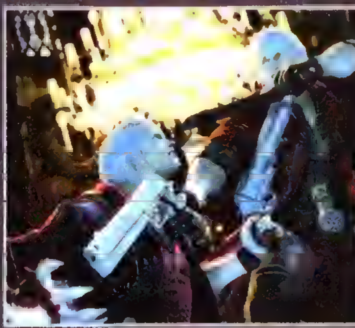
DEVIL MAY CRY?

inmiddels legendarische eerste Devil May Cry deel (zie screen).



NERO VERSUS DANTE

Met twee helden die op soortgelijke manier ten strijde trekken, is een vergelijking tussen beiden natuurlijk niet te vermijden.
De echte Devil May Cry purist zal waarschijnlijk opgelucht ademhalen zo gauw Dante zijn opwachting maakt, maar ik moet eerlijk bekennen dat het makkelijk is te zwichten voor de charmes van Nero's demonische arm. Deze voegt een extra laagje dynamiek toe aan de gevechten.
Dat betekent niet dat de veelzijdigheid van Dante als gevolg van de verschillende wapens en stances opeens niet meer interessant is. Laten we het er op houden dat het knap is dat twee personages met overeenkomstige aanvallen toch zo verschillend aanvoelen.

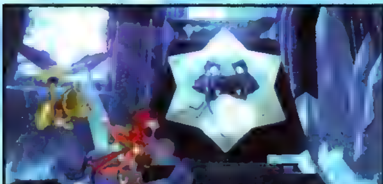


ZACK & WIKI: QUEST FOR

Het ging niet vanzelf, maar inmiddels heeft Jurjen Zack & Wiki helemaal uitgespeeld en voorgoed in zijn hart gesloten. Maar zoals gezegd: dat ging niet vanzelf.



"Nah, volgens mij is dat niet echt een game voor mij. Te moeilijk, denk ik. Ik houd er niet meer zo van om ergens urenlang op vast te zitten. Misschien kan Steven hem doen." "Nee joh," zei Jeroen, met die bekende betweterige blik in zijn ogen. "Dit is juist wel een game voor jou. Echt wel, probeer 'm nu maar." En dus liet ik de tweede ronde van Super Mario Galaxy even voor wat het was, en begon ik met een mengeling van tegenzin en nieuwsgierigheid aan Zack & Wiki. Het viel niet mee.



Kijk maar uit dat je niet bevriest Wiki. Dat beest z'n adem is nog kouder dan het kruis van m'n schoonmoeder op 2e Paasdag.

ZEURENDE AAP

Argh, wat heb ik me geërgerd aan die eerste levels! Ik moest met de Wii-afstandsbediening wapperen om de zwevende aap Wiki in een bel te veranderen. Door het geluid van de luidende bel veranderde een rups in een zaag waarmee ik de boom kon omzagen. Inderdaad, het enige logische aspect van deze 'puzzel' was dat ik de zaag moest gebruiken om de boom om te zagen. De rest had ik toch nooit kunnen verzinnen? Hoe ik dan toch tot de oplossing kwam? Ik volgde de aanwijzingen die de zwevende en zeurende aap Wiki mij gaf, want de eerste levels werken meteen een beetje als een verplichte tutorial. Had ik maar nooit naar Jeroen geluisterd.

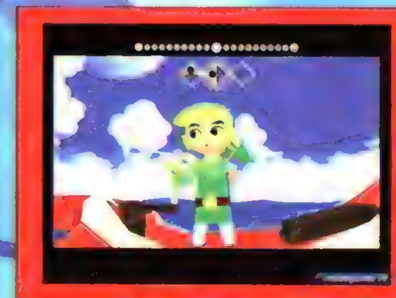
CONSISTENTE LOGICA

Inmiddels heb ik vele fantastische avonden met Zack & Wiki doorgebracht en ben ik blij dat ik naar Jeroen heb geluisterd. Na de eerste twee levels hield Wiki namelijk zijn bek, en begon de consistente logica van het spel wat meer tot me door te dringen. Kijk, het zit zo: je moet in de buurt van een dier altijd de bel luiden om dit dier in een voorwerp te veranderen. Zo verander je door het luiden van de bel een slang dus altijd in een grijper, een kikker in een bom en, inderdaad, een rups in een zaag. Vergeet vooral niet dat het trucje ook andersom werkt, dus als je de bel luidt in de buurt van een grijper, verandert deze weer in een slang. Voor de rest werkt alles een beetje zoals je met enig logisch denkwerk zou verwachten. Dus als je met een bezem over een stoffig schilderij veegt, wordt de afbeelding beter zichtbaar, en als je diezelfde bezem vervolgens in de verf doopt, kun je ermee schilderen. Ik zeg maar wat.



UITVOGELEN

Je bestuurt de hele game met de Wii-afstandsbediening. Waarbij zo'n beetje alle speciale functies van het ding worden benut. Allereerst bestuur je Zack niet rechtstreeks maar klik je op plaatsen of objecten in zijn omgeving om er naartoe te lopen of een object te gebruiken. Zo kun je ook speciale voorwerpen en gereedschappen oppakken. Om deze te gebruiken moet je meestal een bepaalde 'realistische' beweging maken met de afstandsbediening. Die zaag bijvoorbeeld, die gebruik je door de afstandsbediening naar voren en naar achteren te bewegen. Inderdaad, alsof je aan



BARBAROS' TREASURE



HALEN ALS

- Je de puzzels in de Zelda-serie wat te simpel en clichématig begint te vinden.
- Je niet houdt van hectische actie en geweld maar iets zoekt wat je met rust en doortastendheid kunt overwinnen.
- Je liefhebber bent van PC-games als Monkey Island.

KALE BLOTE MAN

Net als in WarioWare moet je soms gekke en verrassende dingen doen met de Wii-afstandsbediening. Gelukkig verschijnt op dit soort momenten een kale blote man in de rechterbovenhoek om te demonstreren hoe je de afstandsbediening moet vasthouden en bewegen. Dat is het fijne van kale blote mannen, ze zijn er altijd als je ze nodig hebt.

het zagen bent. Hoe je voorwerpen als een vishengel, telefoon of Zippo-aansteker precies moet gebruiken mag je zelf uitvogelen, want dit uitvogelen is nu juist wat het spel zo leuk maakt.

HOUTEN STOKKEN

Grote kracht van de game is de logica van de puzzels. Om zo'n puzzel op te lossen moet je soms ook de afvalresten van een vorige puzzel gebruiken. Heb je bijvoorbeeld een paar houten stokken doorgezaagd om een grot binnen te kunnen gaan, dan zou je kunnen overwegen om later nog eens zo'n stok op te pakken. Hout is namelijk niet alleen een materiaal wat gemakkelijk doorgezaagd kan worden, het is ook brandbaar. En dieren zijn bang voor vuur. Maar hoe steek je zo'n stok in de hens. Tja. Door dit soort dingen staat de game bol van de 'oh ja, natuurlijk!'-momenten. De mogelijkheden liggen vaak zo voor de hand dat je ze over het hoofd ziet, en dat is wat mij betreft een kenmerk van knap ontworpen puzzels.



Leuk zo'n tekenspelletje voor de maandagochtend. Dan tril ik nog erger dan een verkleumde Parkinson-patiënt met koortsstuipen.

OVERZICHTELIJK

Het spel bestaat uit een stuk of dertig levels die je op een schatkaart moet selecteren. Er is dus geen sprake van een grote wereld waarin je van de ene naar de andere kant kunt wandelen. Dit vond ik eerst teleurstellend, maar uiteindelijk juist wel gezellig. En de begrenzingen maken de puzzels overzichtelijk.

Je kunt aan de ene kant van de wereld niet iets fout doen of vergeten wat de puzzel aan de andere kant beïnvloedt. Je wordt in een afgesloten omgeving geplaatst, en moet het doen met alles wat zich in deze omgeving bevindt.

Je kunt hals over kop gaan experimenteren of toch nog eens goed nadenken voordat je wat doet. De eerste methode resulteert meestal in een plotselinge dood, maar ook daar leer je van. En door de beperkte omvang van de levels hoef je nooit veel opnieuw te doen.



Dat zou voor bepaalde redactieleden ook geen gek idee zijn: een ventilatortje aan hun reet.

NIET EERLIJK

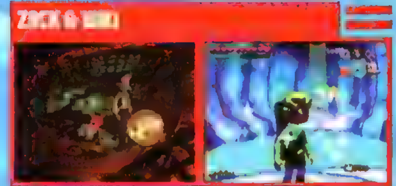
En zo bleef ik heel wat lange winteravonden aan de buis gekluisterd, en kwam het geen moment in mij op om toch nog even een leveltje Galaxy te gaan spelen of naar gamefaqs te surfen voor de oplossing van iets wat ik maar niet kon begrijpen. Want uiteindelijk valt alles op eigen kracht te snappen. Na de eerste twee levels begon ik hierop te vertrouwen, en spelenderwijs is dat vertrouwen gegroeid en bestendigd. Tot het laatste level.

Dit laatste level is groot en complex, en dat mag ook best, maar er zitten wat dingen in die ik gewoon niet eerlijk vind.

Er is een bepaalde besturing die niet helemaal goed werkt. Je wordt gedwongen tot een soort 'trial and error'-manier van spelen die me niet aanstaat en het spel geen recht doet.

De euvels zijn te overwinnen, maar het is jammer dat het spel dan toch een beetje op een vervelende manier moet eindigen.

Het laatste level is de enige reden dat ik Zack & Wiki geen 90 of hoger geef. ✪



HÉ JONGENS, DE KEUKEN VAN HET HAARLEMS UITGEEF BEDRIJF HEEFT HUN SPECIALITEIT GEMAAKT!

YES, RATTENKOTS-SOEP MET KLONTJES!

EN ER DRIJFT NOG GEFRITUURD SCHAAMHAAR IN OOK!

EN TEELBALLETJES ASSORTI.

WAUW, AFGEMAAKT MET HET AMUSVOCHT VAN EEN ZWANGERE EZELIN.

THE ZACK WAKER? WIND & WIKI?

Door de tekenfilmachtige vormgeving lijken de screenshots van Zack & Wiki erg op die van Zelda: The Wind Waker. Dat is niet zo vreemd, want het hele spel lijkt erop.

Toch heeft Zack & Wiki een heel eigen sfeertje, iets wat zich niet op plaatjes laat vangen. Ondanks het trage speltempo zijn de poppetjes en de graphics in het spel bijvoorbeeld nogal druk, hyperactief zou ik bijna zeggen. Toch wel mooi om nog eens in zo'n tekenfilm te kunnen verdwalen, zo zou ik wel meer spellen willen zien.

CONCLUSIE

Op begin en einde van het spel valt wel wat aan te merken, maar daar tussendoor kun je genieten van [illegible]



JURJEN

SCORE 86

Twintig uur, dus.

ZACK & WIKI
Wii
CAPCOM / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

7+



THE CLUB

Hoewel 2007 een verdraaid mooi gamesjaar was, heeft Maarten er alle vertrouwen in dat 2008 ook veel toffe titels gaat brengen. The Club maakt volgens de jonge baklap alvast het beginnetje. En een goed begin...

MAARTEN JOINT THE CLUB

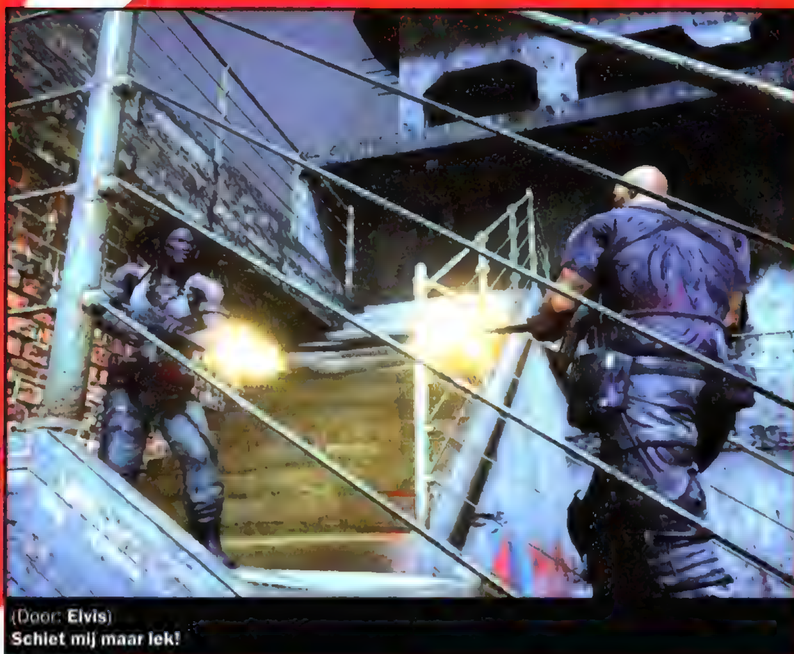


Misschien doet de naam The Club je denken aan een fout nummer van een of andere neppe rapper die nog geen twee kwartjes waard is, maar The Club is niets van dat alles. The Club bestaat uit een gezelschap vreemde gasten. Het doet een beetje denken aan de film Fight Club, maar nu krijg je niet te maken met kantoorbaan losers. Bij deze even geheime als illegale organisatie zijn drugsbaronnen, dictators, criminelen en in het geld zwemmende Russische oliesjeiks aangesloten. En jij gaat je uiterste best doen om je in deze lugubere club te bewijzen.

WERELDS

Het organisatiecomité heeft een achttal evenementen bedacht die op typische locaties verspreid over de wereld plaatsvinden. De locaties variëren van een verlaten Oost-Duits industrieterrein, Venetië, een Engels landhuis, een oceaanschip, een Amerikaans warenhuis, een militaire bunker, een warzone tot een oude Alcatraz-achtige gevangenis. Op die locaties vinden een aantal onderdelen/ronden plaats, die je het beste als verschillende modes zou kunnen betitelen. Bij 'sprint' is het bijvoorbeeld de bedoeling de uitgang van het level te vinden en onderweg meerdere onvriendelijke mensen af te slachten. Andere modes zijn bijvoorbeeld het verdedigen van een plek voor een bepaalde tijd, het zo snel mogelijk naar de uitgang rennen en het overleven voor een bepaalde tijd. De grappigste vond ik degene waarbij je een aantal rondjes moet rennen door het level; een soort racegame waar Bizarre Creations, de ontwikkelaar van PGR, natuurlijk wel kaas van heeft gegeten. Aan het eind van de rit worden de punten opgeteld en stapt de winnaar van het event naar voren. Verdeeld over de acht locaties, zul je een kleine vijftig van die levels tegenkomen.




(Door: Elvis)
Schiet mij maar lek!

PUNTEN SCOREN

Uiteindelijk draait alles om de score die je aan het eind van de ronde op je teller hebt staan. Die score kan op een aantal manieren extra snel oplopen. Zo levert een headshot op afstand bonuspunten op, maar ook stijlvolle kills of het type vijand dat je doodt kan een mooie beloning opleveren. Het sleutelelement van alles is echter de combo. Nadat je een opponent hebt afgemaakt, begint er een tellertje te lopen, ook wel de killbar genoemd. Zodra je iemand neerschiet, wordt deze balk gevuld. De volgende kill die je maakt telt dubbel, mits je het binnen een paar seconden na de eerste kill doet. Bij elke volgende tegenstander, loopt de combomultiplier op. Echter, hoe hoger de combo, hoe sneller de killbar leegloopt en hoe sneller je je combo kwijtraakt. Alleen met een combo zet je hoge scores neer dus het is fijn dat er her en der in de levels borden met doodshoofden hangen. Knal je deze 'Skull Targets' kapot, dan blijft je combo in stand. Het draait allemaal om survival of the fittest; wie is het snelst, het meest accuraat en heeft het meeste lef.

STUNTMAN MET GUNS

The Club voelt goed aan. Het is heerlijk om als een olifant in een porseleinkast rond te rennen en alles aan gort te schieten met wapens die uiteenlopen van machinegeweren, shotguns, snipers tot rocketlaunchers. Het deed mij in meerdere opzichten denken aan Stuntman met guns. Je moet net als in Stuntman





FINN IS EEN GOKKER, MAAR HIJ WEET VAN GEEN OPHOUDEN EN IS DAAROM EEN GEVAAR VOOR ZICHZELF. DE TOEGETAKELDE PRETTY BOY SCHIJNT SCHULDEN TE HEBBEN, DIE HIJ VIA THE CLUB TERUG WIL BETALEN.



MIJN FAVORIETE PERSONAGE IS DRAGOV. MET DEZE RUS HEB IK HET SPEL VOOR HET EERST UITGESPEELD.
HIJ IS KLEIN, DIK, TRAAG, ZO STERK ALS EEN BEER ÉN DE MEEST GEZOCHTE MAN VAN RUSLAND. OVERLEEFT HIJ THE CLUB DAN WORDT HEM AMNESTIE VERLEEND.

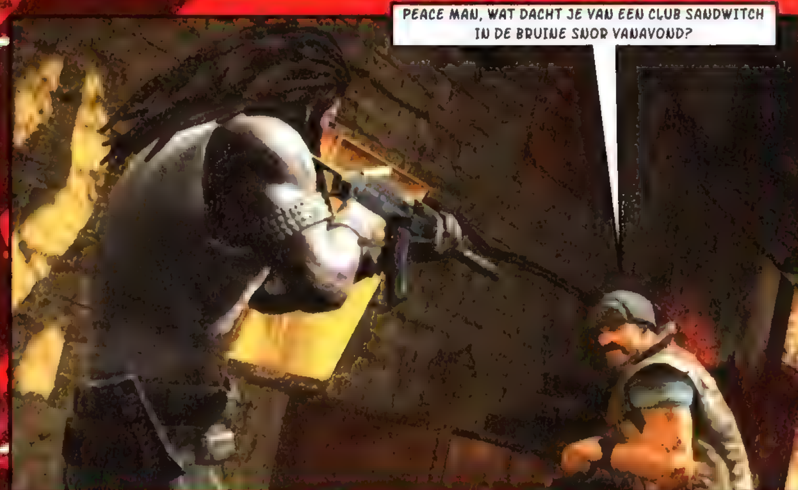


RENWICK HEEFT DERTIG JAAR BIJ DE NEW YORKSE POLITIE GEZETEN. HIJ WIL THE CLUB VAN BINNENUIT INFILTREREN. ALS DAT MAAR GOED GAAT.

KILLEN WORDT VRIJGESPEELD ALS JE HET OCEANLINER TOURNAMENT UITSPEELT. EEN SLICKE GAST DIE WEET HOE HIJ MET WAPENS MOET OMGAAN.

"HET DRAAIT ALLEMAAL OM SURVIVAL OF THE FITTEST; WIE IS HET SNELST, HET MEEST ACCURAAT EN HEEFT HET MEESTE LEF."

SEAGER IS EEN EXTREME GUY. ER IS GEEN SPORT, GEEN ILLEGALE RACE OF IETS ANDERS IDIOOTS DAT HIJ NIET GEPROBEERD HEEFT. HIJ IS EEN GAST DIE ALTIJD HET RANDJE OPZOEKT EN DAAROM IS HIJ IN THE CLUB HELEMAAL OP Z'N PLEK.





(Door: **Pilcrepus**)

Ignition een combo hoog zien te houden door de actie op te zoeken. Ook hier gaat het om de score en niet om tijden. Daarnaast zijn de levels ook lekker kort en op en top arcade.

KORT, KRACHTIG, ARCADE

Het is een triest gegeven dat in een tijdperk dat gamen steeds maar populairder wordt, er geen fatsoenlijke arcadehal in Nederland te vinden is. Met The Club had ik even het gevoel dat ik een arcadehal in m'n huiskamer had. Ik miste alleen nog de guns van Time Crisis. Toegegeven, The Club heeft niet de speelduur van Halo 3. Het heeft niet het realisme van Call of Duty of de perfectie van Gears of War, de verschillende modes lijken veel op elkaar... maar de fun straalt er aan alle kanten vanaf!
Sterke punten zijn verder de coole personages die heel verschillend zijn uitgewerkt en de toffe sfeer. The Club is een unieke game met een hele eigen beleving en dat waardeer ik.



OVER KURO IS NIET VEEL BEKEND. MISSCHIEN HEEFT DE VALSE IDENTITEIT VAN DEZE AZIAAT DAAR IETS MEE TE MAKEN?



EEN STERKE AFRIKAANSE VECHTMACHINE DIE BESCHIKT OVER EEN TOPCONDITIE. HIJ DOET ER ALLES AAN OM Z'N GEWELDDADIGE VERLEDEN TE VERGETEN.



ALS JE HET SPEL UITSPEELT, UNLOCK JE NEMO. DE DONKERSTE DUDE VAN DE CLUB. DE MAN HEEFT MAAR ÉÉN HOBBY: MOORDEN. BRRRR.

CONCLUSIE

De hele opzet, de arcade actie, de snelheid, het knallen en de bizarre omgevingen maken The Club tot iets heel anders dan de huis-tuin-en-keuken shooter die we zo vaak tegenkomen.



MAARTEN

SCORE **84**

Uitgespeeld in twee avonden. Maar het begint pas als je je gaat focussen op je scores en het niveau opschroeft. Ook de split-screen multiplayer mode voor vier man biedt veel plezier.

THE CLUB
XBOX 360 / PLAYSTATION 3
BIZARRE CREATIONS / SEGA
1 - 4 SPELERS
VERWACHT: FEBRUARI 2008

18+



HALEN ALS

- Je een fan bent van Rambo in z'n topdagen.
- [illegible]
- [illegible]

NiGHTS: JOURN

NiGHTS heeft een cultstatus. Dat betekent dat niet veel mensen het kennen en de zeldzame kenners doen alsof het iets heel bijzonders is. Jurjen vond ook dit nieuwe deel op de Wii bijzonder. Bijzonder middelmatig, wel te verstaan.

JURJEN HEEFT EEN DROGE DROOM

Een rond plein met in het midden een fontein. Dat is in NiGHTS je uitvalsbasis. De deuren die in de loop van het spel rondom de fontein verschijnen, geven toegang tot levels met elk vijf stages. Elk level begint met een stage waarin je vliegend een vogel moet achtervolgen om zijn sleutel af te pakken, en wordt afgerond met een eindbaas stage. Daartussendoor moet je wat dingen doen die in elk level weer anders zijn. Meer hierover verderop.
Aan het eind van elke stage wordt je prestatie beoordeeld met een letter. Om een of andere reden scoorde ik negen van de tien keer een C, en die tiende keer was het een D. Hierdoor kreeg ik niet echt het gevoel dat mijn inspanningen op prijs werden gesteld. Terwijl ik toch behoorlijk wat frustratie en misprijzen moest parkeren om me een weg door die stages te ploeteren.

ACHT MOGELIJKE RICHTINGEN

Laten we beginnen met die vlieglevels waarin je een vogel moet achtervolgen, want deze zijn kenmerkend voor het spel. De gameplay lijkt sterk op die in de veel geroemde voorganger die tien jaar geleden op Sega's eigen Saturn verscheen.
Je vliegt met je harlekijntje voornamelijk naar rechts en soms naar links door een tweedimensionaal vlak dat je door driedimensionale omgevingen voert.
Je hoeft natuurlijk niet alleen maar horizontaal te vliegen. Door de analoge stick van de Wii-controller, Nunchuck of Classic Controller in het hoekje rechtsonder te drukken, vlieg je bijvoorbeeld schuin omlaag. Zo kun je door ringen duiken of obstakels ontwijken. Je kunt de stick ook voorbij alle acht mogelijke richtingen draaien om een looping te maken.
Het nadeel van de besturing is dat deze niet analoog is. Er zijn acht digitale richtingen en geen gradaties hiertussen. Dit maakt de bewegingen nogal hoekig, zodat je niet echt lekker op gevoel kunt vliegen maar steeds heel snel en exact de juiste richting moet kiezen, en dat gaat wel eens mis.


Hier zien we de blauwgemutste aarsduiker op jacht naar molen-aars.



De blauwgemutste aarsduiker benaderde zijn doel met snelheid en precisie.

GROTE RONDE CURSOR

Het is ook mogelijk om NiGHTS alleen met de afstandsbediening te besturen. Dan verschijnt een grote ronde cursor in beeld die je met de aanwijsfunctie kunt verplaatsen om je harlekijntje omhoog of omlaag te laten vliegen. Draai de cursor rondom je poppetje om loopings te maken.
Helaas ben je ook hierbij gebonden aan slechts acht mogelijke richtingen, waardoor je het mannetje dus niet lekker soepel en gedachteloos door de levels kunt laten glijden. Dat is jammer, want dit had uitstekend kunnen werken en zou zeker bijgedragen hebben aan het gevoel te vliegen en de dromerige sfeer van het spel.
Aangezien het spel een exacte besturing vereist, zullen de meeste spelers de voorkeur geven aan de besturing met een stick omdat hiermee minder snel een misser wordt gemaakt. Toch bood ook de stick mij zelden de indruk dat ik de boel helemaal onder controle had.

UKKIES

Dan de andere soorten gameplay. Op zich is het leuk dat het spel zijn best doet wat variatie te bieden, want alleen maar een beetje vliegen en door hoepels duiken gaat gemakkelijk vervelen, hoe fraai de omgevingen er soms ook uitzien. Daarom is het best een leuke

24 UUR

Misschien twijfel je zelfs na het lezen van deze voortreffelijke review nog tussen de aanschaf van NiGHTS of een andere game. In dat geval zou je de game kunnen aanschaffen en uitspelen, om hem de volgende dag te ruilen. Bijvoorbeeld tegen het ondergewaardeerde Zack & Wiki of Metroid Prime 3. Check vooraf wel even of de betreffende winkel zo'n 24-uurs inruilsysteem heeft.

WEERBERICHT

Eén van de deuren bij de fontein brengt je naar een wereldje die My Dream is genoemd. In deze saaie en kale omgeving kun je de poppetjes bekijken die je tijdens je avontuur verzamelde. Je kunt er ook heuvels laten verschijnen. Als extra's kun je ook de My Dream-omgevingen van andere spelers bekijken (via online) en komen de weersomstandigheden in My Dream overeen met die in de werkelijkheid (dankzij het weerkanaal van de Wii). Het klinkt op papier misschien interessant, maar omdat je in My Dream weinig meer kunt doen dan een beetje heen en weer lopen, is de entertainmentwaarde van deze waarschijnlijk goedbedoelde toestand nihil.

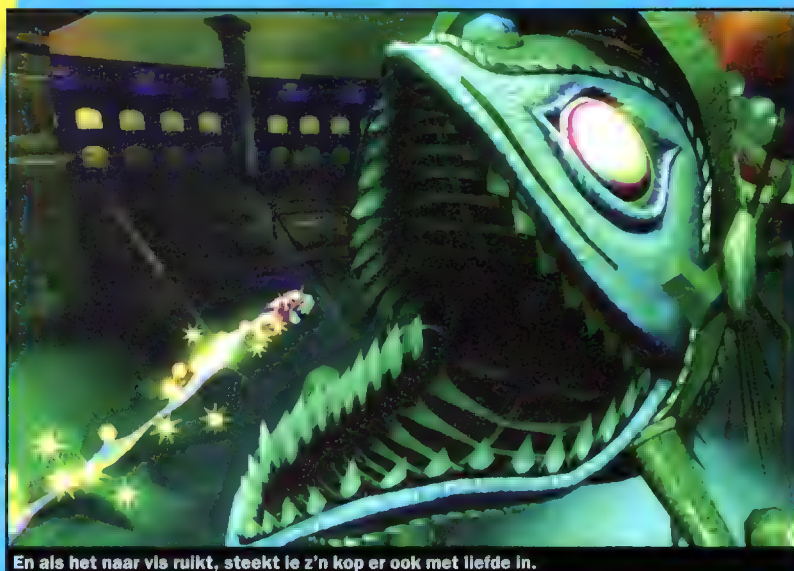


EY OF DREAMS

verrassing als je eens met een NiGHTS-boot over een wilde rivier kunt varen om poppetjes te redden of een stukje ouderwets gezellig moet platformspringen met de ukkies Will en Helen. Om maar eens twee dingen te noemen.
Het probleem is dat deze extra opdrachten niet beter zijn uitgevoerd dan in de gemiddelde licentiegame. Denk aan een haastig in elkaar geflanst spel dat bij een Disney-film hoort, of bij een cartoon van Jetix.
De animaties zijn houterig, omgevingen zijn soms teleurstellend kaal en hoekig, reacties van botsende objecten kloppen niet, laadtijden zijn onnodig lang of voelen overbodig omdat er niets te laden valt, de mix van het geluid klopt soms niet, de opdrachten en omgevingen waarin deze plaatsvinden wordt niet degelijk gemotiveerd of uitgelegd, herstartpunten ontbreken, soms wordt je pad geblokkeerd door iemand die je juist zou moeten helpen, dat soort probleempjes. Niet het soort foutjes dat je in zo'n belangrijke game verwacht.

MEESTERLIJK

Maar niet alles is fout of middelmatig aan deze game. Ik vind de stijl heel tof, het verhaal is origineel, gewaagd en intrigerend. De muziek sluit vaak perfect aan bij de actie en sommige stukken zijn meesterlijk gecomponeerd. Deze stukken tillen dan de hele spelbeleving naar een hoger niveau.
Op momenten dat de gameplay werkt, de muziek zijn magische ding doet en een visueel vuurwerk aan diepe kleuren voorbij je ogen trekt, is het hele spel gewoon meesterlijk. Ik denk dan aan het Sonic-achtige level in een flippermachine en die psychedelisch getinte eindbaasgevechten. Dat fantastische laatste level maakt ook veel goed. Dat zijn van die momenten die mij vrolijk stemmen en voorkomen dat dit spel een onvoldoende krijgt.


En als het naar vis ruikt, steekt ie z'n kop er ook met liefde in.

VERDOMD JAMMER

Er zijn maar weinig videogames die mij een gevoel van blijdschap en verwondering kunnen bezorgen, maar NiGHTS is dit op momenten gelukt. Het is verdomd jammer dat deze momenten bijzonder schaars zijn en worden gefrustreerd door dingen die gewoon niet helemaal kloppen of veel beter uitgewerkt hadden kunnen worden.

"DE SCHAARSE MOMENTEN VAN BLIJDSCHAP EN VERWONDERING WORDEN GEFRUSTREERD DOOR DINGEN DIE GEWOON NIET HELEMAAL KLOPPEN OF VEEL BETER UITGEWERKT HADDEN KUNNEN WORDEN."


Als onze blauwgemutste muzikant het écht niet meer weet, kan het gebeuren dat ie z'n fluit in een hengst ramt, uuuh... z'n fluit in een ram hengst.




Is er geen aars voorhanden dan haalt de aarsduiker z'n neus ook niet op voor een nauwe spleet of een vochtig grotje.

HALEN ALS

- Je een groot fan bent van de Sonic-spellen op de Wii en de Xbox 360.
- Je het leuk lijkt om dezelfde levels keer op keer te spelen, totdat je bij elk level de hoogste beoordeling hebt gehaald.
- Je tien jaar op deze game hebt gewacht en hem alleen daarom al niet ongespeeld wilt laten.

CONCLUSIE

Echt een grote teleurstelling deze game, maar dat komt vooral door de hooggespannen verwachtingen. Want er vallen naast de frustrerende ook best wat mooie momenten te genieten.


JURJEN

SCORE 68

Het avontuur met zowel Will als Helen uitspelen kan in een uur of vijf. De multiplayer (online of offline racen) en die 'My Dream'-toestand zijn aardige zoethouders maar konden mij niet lang boeien.

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS
Wii
SEGA STUDIO USA / SEGA
1 – 2 SPELERS
OUT NOW
3+



NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS



BURNOUT PA

Vrijwel iedere weggebruiker droomt er wel eens van: die vervelende klever stijf in de vangrail zetten. J.J. in ieder geval wel, en die heeft niet eens een rijbewijs.

IK WEET DAT DE POLITIE IN DEZE REGIO STAAKT EN GEEN BONNEN UITDEELT, MAAR GELDT DAT OOK VOOR FLITSPALEN?



Ik word zo intens moe van dat gezeur en gezemel over geweld en games. Je wilt het niet weten. De helft van de interviews die wij geven, gaat over geweld. Echt triest! Waarom accepteert niet iedereen dat geweld in de mens zit? We zijn jagers. We zijn niet gewend om met duizenden mensen op een kluitje te leven, laat staan te rijden. Als je in de file staat, raak je gefrustreerd, wil je vloeken, die bumper er in kledderen. Dat we dat niet doen is omdat we een paar hersenscellen meer hebben dan een aap. Maar in ons broeit het net zo hard als bij Bokito toen hij die chick nep zag doen voor zijn ogen.

ONLINE!

Als je de review hebt gelezen, dan weet ik bijna zeker dat je denkt 'als dit nu ook online kan, dan...' Ik heb goed nieuws. Het kan online! Ga gewoon de straat op, kies iemand uit die voorbijrijdt en daag hem uit voor een race. Net als Testdrive Unlimited maar dan vetter en inclusief crashes. Met als toetje dat je op de PS3 via je camera een foto kan maken die je meteen verstuurt als je de race wint. Met je tong uitgestoken of middelvinger ofzo...

"ÉÉN GROTE ONTDEKKINGSREIS GEDRENKT IN EEN DIKKE ADRENALINEPAP."

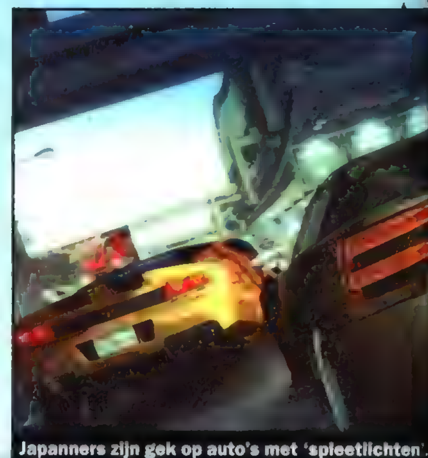
DE VINGER

Games zijn voor mij een heerlijke uitlaatklep om mijn agressie te kanaliseren. Ik ken mezelf. Ik moet af en toe schreeuwen, rammen en vloeken. Heb een kort lontje. Vandaar dat ik dagelijks train, altijd heb gedrumd en ook graag gewelddadige videogames speel. Daar kan ik me even heerlijk laten gaan. Met als resultaat dat ik de hippie zelve ben op straat.

Burnout Paradise (BP) is weer zo'n game waarin ik mijn ei geweld(dad)ig kwijt kan. Niks perfect racen, maar gewoon keihard beuken. Het feit dat er echter geen mensen in de wagens zitten (zie kader) leerde mij dat dit weer zo'n game is die niet door de beugel kan in de optiek van de mensen die 'het beste met ons voor hebben'. Ik geef ze bij deze de vinger. Ik raad iedereen aan deze game te spelen. Je zal genieten!

FRISSE WIND

De Burnout-reeks was in mijn optiek een beetje metaalmoe. De laatste delen: Takedown en Revenge maakten alleen maar de crashes dikker en mooier. Het onderlinge verschil was echter te klein om een jaarlijkse aanschaf te rechtvaardigen.
In BP waait gelukkig een frisse wind. EA heeft het sandbox-principe losgelaten op de serie, en met succes. Net als in Testdrive Unlimited rij je rond in een levende stad, in dit geval Paradise City. Op de kaart kun je overal challenges vinden en aangaan, variërend van 'gewone' races (niks is gewoon in Burnout), races waarbij meerdere opponenten je van de weg willen beuken, de befaamde takedowns (tegenstander van de weg rammen) tot zoveel mogelijk opponenten beuken en punten bij elkaar stunten.
Vanzelfsprekend zijn de straten vol met tegenliggers, objecten als



Japanners zijn gek op auto's met 'spleetlichten'.

springschansen en vele, vele shortcuts. BP is één grote ontdekkingsreis geworden gedrenkt in een dikke adrenalinepap.

ENG

Want bloody hell wat gaat deze game rete-snel (helemaal als je met de in-car view rijdt), en wat komen de crashes ongegeneerd hard aan. Carrosserieën kreukelen eng realistisch in elkaar en de ravage na een dikke knal is enorm.
En crashen zal je! Zeker als je in de licentie B en A gaat strijden, scheur je met wagens die een extreme boost kunnen krijgen en die je ook zult moeten gebruiken om de challenges op dat niveau nog winnend af te sluiten. Immers, tweede plaatsen tellen niet in dit spel; het is winnen of overdoen.

FUCK-UP

Urenlang stevende BP dan ook op een Gold Award af. Loeisnelle actie, vette crashes en nieuwigheidjes die goed werken (nieuwe auto's verdien je bijvoorbeeld door ze van de straten af te rammen en op de schroothoop weer op te halen, en een volle turbometer kun je ook krijgen door snel door een benzinepomp te raggen).



(Door: **David Eckhaus**)

RADISE

J.J. WAANT ZICH IN HET PARADIJS





(Door: **DutchYoda**) **Nieuw rubber glijdt er altijd zo lekker in.**

Tot het moment dat ik me ging irriteren aan één grote fuck-up en een paar kleine foutjes.
Die grote blunder merk je pas als je al ver in het spel bent en de rappe wagens gaat gebruiken.
BP gaat hier ten onder aan haar eigen ambities. Het is natuurlijk fantastisch dat je verschillende routes naar de finish kunt nemen en dat je daarvoor een kaart rechts onderin het beeld plaatst, maar de actie gaat op een gegeven moment zo snel dat je die veel te kleine kaart, die niet eens met je meedraait, niet kunt volgen. En dan raak je de weg dus kwijt. Even pauzeren om op de kaart te kijken, staat gelijk aan de match verliezen.
Ik heb nog geprobeerd samen met mijn vriendin de game te spelen (zij kaartlezen, ik sturen), maar dat leidde al snel tot ruzie. Er staat wel een soort richtingaanwijzer in beeld in de vorm van een knipperend straatbordje, maar die begint ongeveer één seconde voor de bocht te knipperen en dat is te laat.
Waarom geen pijl in beeld zoals bij Crazy Taxi, of een lijn op de weg? Niet hip genoeg misschien? Nee, een racegame waarin je de route niet kunt volgen, dat is hip!

GROOTS

Andere kleine foutjes zitten hem in de structuur van de challenges. Heb je na twee minuten door dat je 'm niet meer kan winnen, dan nog moet je toch over de finish komen om door te kunnen gaan. En als je een per ongeluk een challenge begint die je al hebt gehaald, dan kun je die niet afbreken.
Of stel, je hebt het quotum aan takedowns binnen, dan rest je niks anders dan drie keer zelf crashen als je niet twee minuten voor lul wilt rondrijden. Echt zonde!
Het doet echter niks af aan de grootsheid van deze game. Dit is waar racen naartoe gaat: vette open werelden vol vertier.
De volgende keer graag een betere kaart, nog meer tegenliggers en coole shortcuts en de Gold Award is binnen.



(Door: **Newblade**) **When pimp my ride goes bad.**



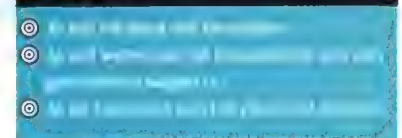
Als je hier je tegenstander geen schrik mee aanjaagt... The Ring of Death op je banden!

IS EA CHICKEN GEWORDEN?

Het lijkt wel of de hele game-industrie in z'n broek schijt voor de fatsoensrakkers. Men doet er alles aan om een zo laag mogelijke leeftijdsrating te krijgen. Nog even en GTA VIII wordt een platformgame met zuurstokkleurige fluffy gangsters die elkaar met rode stoffen balletjes bekogelen.
Ook Burnout ontkomt niet aan deze neppe trend. De auto's bevatten namelijk geen mensen... zodat niemand gewond raakt bij een crash.
What the fuck!!! Wat zit hier nu weer voor krankzinnige redenatie achter? Is men bang dat kids dit spel op straat gaan nadoen? Of krijgen mensen die een crash hebben overleefd een traumatische herbeleving als hun zoon of dochter dit spelletje zit te spelen...
Ach, ik wil het niet weten ook. Ik vind het sneu en het haalt voor mij een deel van de fun uit het spel. Ik vind het lachen als zo'n polygonenmannetje à la Flat Out door de voorruit knalt. Het effect van de crash is dan nog heftiger. Nu ziet het er toch wel een beetje loos uit.







CONCLUSIE

Een paar fouten verhinderen een Gold Award, maar fuck that; deze game is meer dan vet genoeg om te kopen. Wat zeg ik, het is de vetste next-gen racer van dit moment.



JJ

SCORE 86

De Career mode speel je met de turbo binnen vijftien uur uit, maar daarna valt er nog genoeg te doen. Off- en online.

BURNOUT PARADISE
PS3 / XBOX 360
ELECTRONIC ARTS
1-8 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

3+

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

Als er één spellenreeks is waar PU's langste slungel helemaal van uit zijn dak gaat, is het wel Final Fantasy. Dat was voordat hij kennismaakte met Revenant Wings...



JEROEN VERDWAALT IN PIXELBRIJ

Final Fantasy VII was voor mij de beste Final Fantasy game ooit... tot Final Fantasy XII verscheen. Square Enix blies het ouderwetse spelprincipe nieuw leven in en vanaf die dag stond het twaalfde deel bovenaan mijn lijstje. Het is daarom ook zo jammer dat dit DS avontuur als een kleine smet op het blazoen van FF XII moet worden beschouwd.

EENTONIG

Revenant Wings is een ware Final Fantasy spin-off en de raakvlakken met het twaalfde deel uit de serie manifesteren zich onder andere inmiddels enkele bekende personages die de revue passeren. Zo neem jij Vaan onder je hoede die, samen met een klein groepje wannabe Sky Pirates, op avontuur gaat.
Het avontuur leidt je door de wereld van Ivalance en dompelt je onder in de belevenissen van de luchtpiraten en de booswicht Judge of Wings. Het verhaal heeft overigens niet al te veel omhanden en dat lijkt ook z'n invloed te hebben op het spel zelf.
Op papier is Revenant Wings een soort van RTS waarbij je units (personages en hun handlangers) over het scherm beweegt door middel van je stylus. Manschappen zijn er in verschillende soorten en maten. Niet alleen op het gebied van magie (vuur, ijs etc.) maar ook wat betreft het type (vliegend, lange afstand, melee).
Het inzetten van je manschappen werkt volgens het steen, papier, schaar principe. In theorie betekent het bijvoorbeeld dat je met lange afstand units vliegende personages onder vuur neemt, maar in praktijk werkt het heel anders.
Je houdt, voordat je een missie aangaat, wel rekening met welke manschappen je inzet, maar dat is dan ook de enige tactiek die je toepast. Eenmaal op het speelveld aanbeland, komt het toch vooral neer op tankrushes waarbij je de tegenstanders overrompelt met grotere aantallen. Dit doe je missie na missie na missie en je kunt je voorstellen dat dat een eentonige bezigheid is.

PIXELBRIJ

Naast het feit dat de game nooit echt verandert, en je missie na missie hetzelfde doet, biedt het ook geen uitdaging.
Zoals ik al zei, komt het neer op al je personages selecteren door je stylus over hen heen te slepen, de vijand aan te tikken en te bekijken hoe een pixelbrij zich van punt A naar punt B voorbeweegt. Wanneer jouw pixelbrij dan aankomt bij de tegenpartij, verandert het scherm in een onoverzichtelijk strijdtoneel, waarbij je de verschillende personages niet eens meer van elkaar kunt onderscheiden. Het had zo veel mooier kunnen zijn. Als je echt je manschappen aan had kunnen sturen dan had je ze zo op kunnen stellen dat je er nog iets aan had. Nu houden alleen de magiërs automatisch afstand om de tegenstanders te bestoken of om je manschappen te genezen.
De A.I. is in dat opzicht wel weer redelijk geslaagd, en als het echt moet, kun je als speler ook nog hier en daar zelf ingrijpen. Probleem is alleen dat wanneer je iemand handmatig wilt genezen, je hem in de pixelbrij nooit en te nimmer kunt traceren.

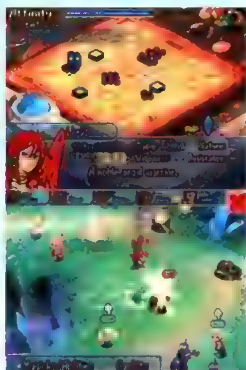
MAINSTREAM

Ondanks het priegelige en eentonige karakter speelt Revenant Wings lekker weg; niet te moeilijk, mooie kleurrijke beelden en een betoverende soundtrack. Mijn probleem is echter dat ik geen Final Fantasy game wil die is gemaakt voor een mainstream doelgroep; ik wil een goed uitgewerkte, uitdagende game en dat is Revenant Wings helaas niet.

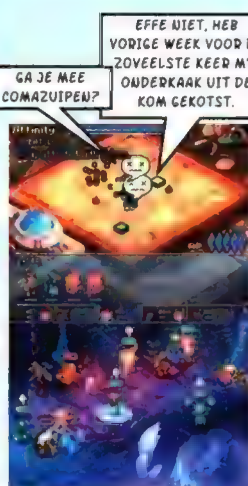
> "IK WIL EEN GOED UITGEWERKTE, UITDAGENDE GAME EN DAT IS REVENANT WINGS HELAAS NIET"



Toepasselijke naam: Timeslip. Bij mij hangt m'n klokkenspel inderdaad ook onder de grote wijzer...



Gelukkig bleek het een zeer egoïstische zelfmoordterrorist die alleen zelf van z'n bom wilde genieten.



WAT WEL WERKT

Zoals je hebt kunnen lezen, ben ik niet echt gecharmeerd van FF XII RW. Dit omdat men enkele missers maakt die naar mijn mening voorkomen hadden kunnen worden.
Daarom stel ik voor om iets meer tijd te investeren in de remake van FF games, zoals bijvoorbeeld in het ietwat (te?) traditionele van FF III voor de DS is gedaan. Square Enix werkt ook nog aan een FF IV remake voor de DS. Laten we hopen dat ze daar ook iets nieuws mee doen.



HALEN ALS

- Je een verstokte Final Fantasy freak bent.
- Je verzot bent op een en al pixelbrij.
- Je een n00b bent die ook wel eens een RTS wil hebben gespeeld.

CONCLUSIE

Final Fantasy XII Revenant Wings is een RTS waaraan men vergeten is de nodige strategie toe te voegen.



JEROEN

SCORE 70

Na een uurtje of twintig leg je het spel in de kast om het er waarschijnlijk nooit meer uit te halen.

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS
DS
SQUARE ENIX / GAMEWORLD
1 SPELER
OUT NOW
12+



LINK'S CROSSBOW TRAINING

JURJEN GAAT ZAPPEN

Link's Crossbow Training is een aantrekkelijk spel, en niet alleen door die lekker lage prijs van dertig euro. Het spel voert je namelijk terug naar de mooiste gebieden uit Twilight Princess, en je krijgt er ook nog eens zo'n zapper bij. Kopen dus? Jurjen helpt je bij het maken van deze belangrijke beslissing.





In Crossbow Training draait alles om het richten en schieten met de Wii-afstandsbediening.
Het spel bestaat uit negen levels met elk drie onderdelen. Bij de meeste hoef je alleen met de afstandsbediening te richten en te schieten, alleen bij het derde onderdeel van elk level moet je ook stukjes lopen met de stick van de Nunchuk.
Het is verbazingwekkend hoeveel variatie en uitdaging er in die zeventwintig onderdelen is gepropt, je verveelt je geen moment. Jammer is wel dat je na amper twee uur het laatste onderdeel wel gehaald hebt, en dan alleen nog de uitdaging om de hoogste scores te breken overblijft.

HALEN ALS
- Je niet te veel van de Zapper verwacht.
- Je om beurten met vrienden wilt spelen.
- Je sowieso alles wat met Zelda te maken heeft in huis wilt hebben.

STIJVE HOUDING

Dan die Zapper. Die is helemaal niet nodig om van Link's Crossbow Training te kunnen genieten. Sterker nog: het doet afbreuk aan de beleving ervan.

> "DIE VERHALEN OVER DE EXTRA STABILITEIT EN NAUWKEURIGHEID DIE DE WII ZAPPER MET ZICH MEE ZOU BRENGEN ZIJN FLAUWEKUL."

Het voelt onprettig om je handen in zo'n stijve houding achter elkaar te houden. Ik heb het een tijdje geprobeerd, maar al snel haalde ik de Wii-afstandsbediening en de Nunchuk uit die onzinnige huls om gewoon weer lekker onderuitgezakt in mijn luie stoel te spelen – met mijn handen wijd uit elkaar, zoals ik dat sinds de Wii ben gaan waarderen. Mijn scores gingen abrupt omhoog, dus die verhalen over de extra stabiliteit en nauwkeurigheid die de Wii Zapper met zich mee zou brengen zijn flauwekul.


Waarom schiet ie nou naar rechts; er staat toch duidelijk: enemies left!

HI-SCORES

We hebben hier dus te maken met een leuk schietspel, waar je in je eentje erg snel mee bent uitgeknald, en een zinloze hoop plastic. Dan zou ik dus eigenlijk moeten afraden dit product aan te schaffen, ondanks dat verleidelijke prijskaartje.
Toch valt er best wat plezier aan dit pakket te beleven. Maar dan moet je het om beurten spelen met vrienden of gezinsleden. Elkaars hi-scores aan flarden schieten, net als ik dat vroeger eindeloos heb gedaan met dat oersimpele maar o zo verslavende Duck Hunt.
Er zijn veel geinige dingetjes in het spel verstopt om tot werkelijk waanzinnig hoge scores te komen, en het is leuk om die dingen uit te vogelen en zo je vrienden te imponeren met schijnbaar 'onmogelijke' scores.


Achterin zie je de Moeder aller zombies, ook wel schoonmoeder genoemd.

GAMER ERBIJ

Wat zeg je? Je hebt geen vrienden of gezinsleden die van videogames houden? Dan heb ik een tip. Haal die Wii Zapper nog even uit de grijze container, en ga midden in de huiskamer staan knallen. Zet het volume desnoods wat hoger om de aandacht te trekken. Geheid dat er iemand achter je komt staan om mee te kijken. Overhandig na zo'n tien minuten meekijken die persoon de Wii Zapper en bevestig dat je inderdaad alleen maar hoeft te richten en te schieten. En ja hoor, weer een gamer erbij.
Op dat niveau, en enkel op dat niveau, is die Wii Zapper een doeltreffend accessoire.

CONCLUSIE

Speel je om beurten met vrienden of je broertje voor de hoogste scores, dan is dit een leuk spel. In je eentje laat het gebrek aan verhaal of saamhorigheid tussen de levels je na twee uur achter met een leeg gevoel en een zinloze huls.


JURJEN

SCORE **60**

Na twee uur heb je alle levels gehaald met een bronzen medaille. Om overal zilver, goud en platina te scoren, ben je vervolgens nog wel acht uur aan het knallen.

LINK'S CROSSBOW TRAINING
Wii
NINTENDO
1 - 4 SPELERS (OM BEURTEN)
OUT NOW
12+



WAT KOOP JE TEGENWOORDIG NOG VOOR DERTIG EURO?

Als je dan toch per se een Wii-game voor dertig euro wilt kopen, dan zou je de volgende VOLWAARDIGE titels beter kunnen overwegen:
Super Monkey Ball: Banana Blitz (€29,99 bij Bart Smit/E-Plaza)
Big Brain Academy (overal €29,95)
Endless Ocean (zie screen, overal €29,95)




Tja, het heet niet voor niets een kruisboog. Link's diepste wens is overigens dat Prinses Zelda zich eens naar z'n kruisboog.

SOCOM TACTICAL STRIKE

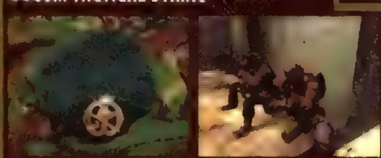


JEROEN SPEELT HET TACTISCH

Er zijn twee genres op de PSP waar Jeroen warm voor loopt: de eerste is het arcade race genre en het andere zijn de games waar veel tactiek en geduld bij komt kijken. Wat hij dan in hemelsnaam met een Socom titel moet, vroegen ook wij ons ook af.

Eerlijkheid gebiedt mij te zeggen dat ik de ontwikkeling rondom deze Socom titel niet echt nauwlettend gevolgd heb. Sterker nog, ik wist niet eens dat hij in ontwikkeling was. Daarom keek ik ook verrast op toen de game op mijn bureau belandde en trok ik een nog veel verbaasdere grimas toen ik de game opstartte. Het betrof hier namelijk niet de zoveelste US Navy knal-game, nee, Tactical Strike is een tactisch schietspel, dat duidelijk zijn inspiratie haalt uit Full Spectrum Warrior.

SOCOM TACTICAL STRIKE





Overal op de wereld heeft men een hekel aan Duitse toeristen.

"ONDANKS DE KLEINE FOUTJES HEB IK MIJ TOCH BIJZONDER VERMAAKT MET DEZE SOCOM TITEL."



HALEN ALS

- Je op zoek bent naar een Full Spectrum Warrior achtige game.
- Je dus op zoek bent naar een bijzonder goed speelbare tactische oorlogsgame.
- Je net als ik een geduldige speler bent

GEDULD

Als speler heb je een team onder je hoede dat je weer kan opsplitsen in twee teams bestaande uit twee commando's. Je schiet niet zelf maar bepaalt waar de comman-do's zich naartoe bewegen, wie ze aanvallen en vooral wanneer ze dit doen.
Jij bent de tacticus, jij bepaalt de route en de acties. Niet door als een Rambo over het vijandelijke gebied te walsen, maar meer door als een chirurg de kwetsbare plekken van de vijand bloot te leggen. Zet terroristen met het ene team vast, waarna je ze met het andere vanuit de flank aanvalt. Mogelijk-heden zijn er te over en het ligt aan jouw tactische vermogen en vooral aan je geduld wat je er mee doet. Tactical Strike is immers een game voor de geduldige speler.



Klein beetje tweaken had dit voorko-men kunnen worden.

A.I.

Ander punt is dan de A.I. bij tijd en wijlen ernstig te wensen overlaat. Jouw mannen negeren je comman-do's of voeren orders niet uit zoals jij het had willen zien. Helemaal stompzinnig is de manier waarop terroristen gaan staan kijken naar het lichaam van een collega die door een scherpschutter is gedood. Zo wordt het wel erg gemakkelijk om ze uit te schakelen.
Ondanks die kleine foutjes heb ik mij toch bijzonder vermaakt met deze Socom titel, maar je moet er dus wel een flinke dosis geduld voor hebben.

KIES JE TEAM, KIES JE TAAL

Wat mij bijzonder aansprak, was dat wanneer ik het Nederlandse Korps Commandotroepen koos om mee op missie te gaan, de gesproken tekst ook Nederlands werd.
Dit geldt voor alle andere nationaliteiten waaruit gekozen kan worden. Zelfs als je voor het Koreaanse 707th Special Mis-sions Battalion kiest, wordt er Koreaans gesproken. Gelukkig is alle te lezen tekst dan wel weer in het Nederlands, mits je jouw PSP daarop hebt ingesteld natuurlijk.





Kijk, die gast rolt gelijk z'n portemonnee! Dat moet een Roemeense commando zijn.

MOOI MAAR...

Met je groepje commando's (keuze uit negen verschillende landen, waaronder onze eigen Nederlandse KCT) doe je verschillende gebieden aan, waaronder dichtbegroeide jun-gles, landhuizen en kapot geschoten Panamese straten.
Ik moet er meteen even bij melden dat ik zelden zulke gedetailleerde en mooie omgevingen heb gezien. Tac-tical Strike is werkelijk een van de fraaiste PSP titels van dit moment. Echter, ondanks de variatie aan speelgebieden en de pracht en praal, laat Tactical Strike toch wel enkele essentiële steken vallen. De grootste misser is de camera-voering. Als tacticus gaat het erom dat je een goed overzicht hebt van de situatie. De camera zit echter te veel verscholen achter hoeken of neemt vreemde posities in ten opzichte van jouw commando's. Dit zorgt er vaak voor dat jouw man-schappen ongevraagd de aandacht van de terroristen trekken. Met een

CONCLUSIE

Het is ontzettend jammer dat er van die kleine foutjes in deze game zijn geslopen, maar desondanks heeft de titel mij van A tot Z weten te boeien.



JEROEN

SCORE **74**

Elf missies met een gemiddelde speeltijd van vijftig minuten. Reken zelf maar uit.

SOCOM TACTICAL STRIKE
PSP
SONY / SCEB
1 - 4 SPELERS (OOK ONLINE)
OUT NOW

16+



KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

Wat de Circle of Doom inhoudt, weten wij sinds J.J. met onze 360 speelde maar al te goed. Gelukkig was Steven bereid die andere Circle of Doom tijdelijk bij hem thuis onderdak te bieden, terwijl de 360 van de PU in de garage stond.

STEVEN LIGT ONDER VUUR

Te midden van titels als Ninety-Nine Nights en de Dynasty Warriors serie heeft de Kingdom Under Fire spelreeks altijd een eigen identiteit weten te behouden. Dit werd grotendeels bewerkstelligd door het neermaaien van enorme hoeveelheden vijanden te combineren met de nodige strategische elementen, in de vorm van aan te sturen troepen.

NIEUWE GAMEPLAY

Het grote publiek heeft Kingdom Under Fire nooit weten te bereiken, maar de degelijke kwaliteit heeft de serie door de jaren heen genoeg aandacht opgeleverd om dit nieuwste deel te rechtvaardigen. Daarom is de keus om de bekende gameplay overboord te gooien des te gewaagder. Veel vijanden tegelijk te lijf gaan, staat nog steeds centraal maar ditmaal is dit spelprincipe aangekleed met Hack and Slash RPG gameplay, waarbij de avonturier niet vies moet zijn van het nodige grind werk (oftewel, XP bij elkaar harken om je level te verhogen).
Ondanks de afwijkende gameplay ten opzichte van het vorige deel, zien we evengoed verschillende bekende gezichten terug, waaronder de grote ridder Kendal en de snelle zwaardvechter Regnier.

MMMM, TOCH MAAR EVEN WACHTEN TOT IE GAAT SCHIJTEN. WEET IK TENMINSTE WAT Z'N ACHTERKANT IS.

BALANS

In totaal zijn er vijf speelbare personages die verschillen wat betreft de snelheid en afstand waarmee ze aanvallen. Je kunt twee wapens tegelijk dragen, evenals twee speciale technieken die je tijdens het spelen vergaart.
Tijdens het vechten loopt je energiemeter leeg, waardoor je zorgvuldig met je slagen om moet gaan. Ieder item dat je gebruikt, beïnvloedt de snelheid waarmee deze zogeheten SP balk weer volloopt, en het is dus zaak de juiste balans tussen items en speeltempo te vinden.

Het is best vermakelijk om met deze middelen op de talrijke tegenstanders in te hakken, maar de actie verzandt evengoed regelmatig in een potje ongegeneerd button bashen. De mogelijkheid om later zelf technieken te creëren door bestaande skills te combineren, is leuk gevonden maar maakt geen diepergaande ervaring van CoD.

HALEN ALS

- Je wanhopig op zoek bent naar een online RPG ervaring op je console.
- Je tevreden bent met een beperkte spelwereld en geram op de controller.
- Je benieuwd bent hoe het verder gaat met enkele bekende Kindom Under Fire personages.



MMO?

RPG liefhebbers die normaal epische avonturen meemaken, gedreven door meeslepende verhalen, zullen in dit nieuwste deel hun heil dan ook niet vinden. Het draait vooral om het doorhakken naar nieuwe levels, om jouw personage zo weer verder te kunnen tweaken. Inderdaad, het is in dat opzicht bijna een MMO te noemen.

En hé, da's toevallig! Er is ook een online mode aanwezig, zonder enige twijfel de sterkste eigenschap van CoD, waarin je met jouw creatie en drie medespelers verder kunt grinden.

"DE ACTIE VERZANDT REGELMATIG IN EEN POTJE ONGEGENEERD BUTTON BASHEN."



Dit spel heette oorspronkelijk Kingdom Under Tyranny, maar de Nederlandse uitgever vond de afkorting nogal... uuuh... kut.

GEEN DÉJA-VU

Veel van de omgevingen die je aandoet worden willekeurig gegenereerd bij ieder bezoek. Zeker als je online speelt is dit een welkome toevoeging. Evengoed lijkt deze keuze bij veel games die gebruik maken van deze techniek redelijk eentonige levels op te leveren, zo ook bij CoD. Als je software schrijft die tot in den treure variaties moet bedenken op simpele bospaden en grotten, kun je natuurlijk ook geen hoogstaand leveldesign verwachten, maar dat neemt niet weg dat de wereld van Circle of Doom een beetje saai aanvoelt. Tijdens een wandeling over een smal kronkelend bospad waar geen einde aan leek te komen, begon mijn aandacht in ieder geval te verslappen. Samen met de monotone muziek raakte ik tijdens het spelen soms in een soort trance [Dit noemen we ook wel: in slaap vallen – Ed].

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM



CONCLUSIE

CoD is een babystapje van console RPG's in de richting van het MMO genre. Dat is prijzenswaardig, maar het blijft een babystapje. Door de repetitieve aard van de gameplay wordt het nooit echt spannend, maar het opbouwen van een personage en deze online mee op stap nemen is best leuk voer voor RPG nerds.



STEVEN

SCORE 67

Het offline level na level doorstomen zal niet iedereen even lang bekoren. Gelukkig biedt de online mode evenals de random level generator uitkomst, en heeft CoD de potentie om je weken al dan niet maanden bezig te houden.

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM
XBOX 360
BLUESIDE / MICROSOFT
1 - 4 SPELERS
1 FEBRUARI 2008

12+



FURY

GEEN MMORGASME VOOR STEVEN

De vraag wat een MMORPG nou precies is, kent geen eenduidig antwoord. Het genre bevat immers meer dan alleen een grote magische wereld die je samen met andere spelers deelt. MMORPG is inmiddels ook een aanduiding voor een bepaald type gameplay geworden, en puur en alleen aan de hand van de gameplay, is Fury volgens Steven als een MMORPG te beschouwen.



Kort gezegd is Fury een MMORPG met razendsnelle actie die zich louter op drie spelmodes richt. Momenteel maak ik in World of WarCraft ook slechts gebruik van bepaalde onderdelen, waardoor de ervaring voor mij persoonlijk niet zo veel verschilt.
Ik heb mijn personage naar level 70 geholpen. Ik heb alle omgevingen en quests uitgeplozen. Dus tegenwoordig duik ik een Arena of Battleground in om samen met en tegen andere spelers te vechten. In Fury is dit het moment in het speeltrajekt waarop je instapt. Je hoeft niet te levellen, je hoeft niet te grinden en te farmen, en er is geen grote wereld te verkennen. Je hebt zelfs de vrijheid om los van het geslacht en de naam van jouw personage elk kenmerk naderhand te veranderen, van haarkleur tot de klasse en skills aan toe.

CHARGES

Het Charge systeem van Fury is zonder twijfel het paradepaardje van de gameplay. Je hebt skills die een bepaalde hoeveelheid charges opbouwen, en je hebt speciale finishing moves die een bepaalde hoeveelheid charges opgebruiken. Alle bewegingen zijn voorzien van een element, en het is dus bijvoorbeeld zaak opgebouwde vuur charges met een vuur finishing move te benutten.
Er is een belachelijk grote hoeveelheid skills, maar het merendeel voelt als overbodig en kent vaak veel overeenkomsten met andere skills in jouw bezit. Zo brengen de meeste een vastgestelde hoeveelheid schade toe en plaatsen ze een secundair effect op jouw doelwit (denk aan stuns, snares en roots). Naarmate de reputatie van jouw personage toeneemt, kun je meer skills tegelijk meenemen in de strijd, met een limiet van 24. Echter, gezien het extreem hoge tempo van de actie, en de vele overeenkomsten tussen de aanwezige skills, is het verstandiger om je op een kleinere skill set te focussen, en deze strak leren te gebruiken.
Ik merkte persoonlijk dat ik het beste presteerde met twee moves die charges opbouwden, twee die charges gebruikten en twee ondersteunende moves (denk aan sprint/teleportatie en buff/debuff skills). Je moet deze overigens wel aan keys binden, want als je met de muis gaat lopen klikken ben je te traag om tegenstand te bieden.

> "ER IS EEN BELACHELIJK GROTE HOEVEELHEID SKILLS, MAAR HET MERENDEEL VOELT ALS OVERBODIG."



Achteraf had hij er spijt van te hebben beweerd dat z'n rechterbeen vanaf de knie naar beneden magische krachten had...

TWEAKEN

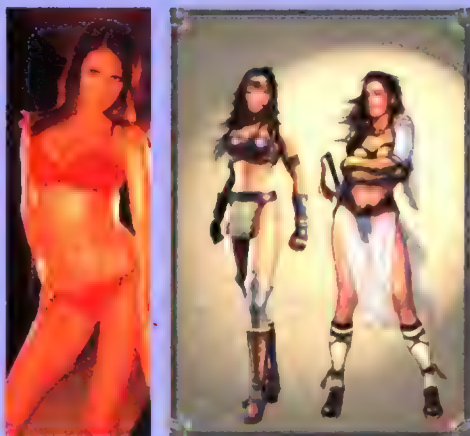
Er zijn in feite maar drie activiteiten in Fury: Bloodbath (Deathmatch), Elimination (Team Deathmatch) en Vortex (Capture the Flag). Vanuit een overkoepelende locatie – waar je nieuwe skills en items vindt, en jouw personage kunt tweaken – krijg je toegang tot deze spelmodes. Deze veredelde lobby is redelijk omvangrijk met veel verschillende wijken en voelt aan als een krampachtige poging om het MMO gevoel op te wekken. Evengoed ziet alles er, dankzij de Unreal 3 engine, leuk uit. Tenminste, het is grafisch een sterke MMO, maar natuurlijk niet te vergelijken met andere titels die de Unreal 3 engine benutten.

GRATIS

Bij mij draait Fury prima, los van een paar crashes hier en daar, maar ik heb online wel wat klachten gehoord over lag en systeem performance. Met name wat betreft geheugengebruik willen MMO's nog wel eens hebberig zijn.
Aan het spelen van Fury zijn overigens geen abonnementskosten verbonden, maar als je toegang wilt krijgen tot bijvoorbeeld complete skill sets, zul je toch de creditcard moeten pakken.

SIOBHAN PAREKH

Een leuke bijkomstigheid van het maken van een MMORPG is dat je de mooiste dames tegenkomt. Ja, dat had je niet gedacht hè? Toegegeven, de kans dat een van jouw medeprogrammeurs bijverdient als fotomodel is klein. Daarom heeft de Australische ontwikkelaar Auran, de Australische superbabe Siobhan Parekh gevraagd model te staan voor Fury. Da's natuurlijk leuke reclame en een goed excuus om deze schoonheid in het echt te ontmoeten. Slimme jongens, die MMO ontwikkelaars.



HALEN ALS

- De actie van de gemiddelde MMO jou te traag gaat.
- De hele rompslomp van levellen en farmen niet aan jou is besteed.
- Je de gameplay van online shooters niet diep genoeg vindt gaan.

FURY

Unreal Tournament III

KANGAROOS NEXT 14 km

CONCLUSIE

Vanwege het hoge tempo, het beperkte aanbod aan activiteiten en de afwezigheid van een meeslepende magische wereld, zal deze MMO nieuwkomers afschrikken. Alleen de meest doorgewinterde online veteranen, die klaar zijn met rigide klassen, skill systemen en de noodzaak om eerst weken al dan niet maanden te levellen, zullen Fury als een frisse wind ervaren.



STEVEN

SCORE 69

Aangezien MMO's geen einde kennen en leuk blijven zo lang de gameplay je boeit, is de speelduur iets heel persoonlijks. In mijn ogen leent de opzet van Fury zich echter in eerste instantie niet voor jaren speelplezier.

FURY
PC
AURAN / CODEMASTERS
ONLINE
OUT NOW
12+

GHOST SQUAD

Elke dag komt Jeroen naar de redactie met dezelfde trein en dezelfde bus. Iedere ochtend om dezelfde tijd. Saai hè? Maar sinds kort heeft die lange daar wat op gevonden; soms wandelt hij namelijk net even een andere route naar het station of neemt hij een bus die een kleine omweg maakt. Gewoon, voor de broodnodige variatie.



JEROEN RIJDT EEN RONDJE OM DE KERK

Toen enkele jaren geleden de machinisten van de NS gingen staken omdat ze gek werden van elke dag precies hetzelfde traject rijden, door hen 'het rondje om de kerk' genoemd, verklaarde iedereen ze voor aanstellers. Maar stel je eens voor: dag in dag uit, het hele jaar door hetzelfde stukkie te moeten rijden. Ik begrijp best dat die machinisten wel eens wat anders wilden. Een keertje linksom in plaats van rechtsom. Of een keertje een stuk langs weilanden, en dan pas om de kerk heen. Een beetje variatie dus. Waarom ik dit allemaal vertel? Nou, omdat Ghost Squad qua opzet precies 'een rondje om de kerk' is.



Na klachten van de buurtbewoners, deden de leden van het Ghost Squad beter hun best om geen rotzooi meer achter te laten.

DRIE MISSIES

Ghost Squad is een arcadehal knaller. Je weet wel, zo eentje waarbij je voor een kast staat met een fel gekleurd (paars, of erger nog roze) pistool en je op alles knalt wat je tegenkomt.
Op de Wii gebruik je geen pistool (of je moet die afgrijselijke Wii Zapper hebben gekocht) maar gewoon je Wii-remote. Tijdens de game wordt een vast pad gevolgd en als speler kun je vrijwel niets zelf bepalen, net zoals de machinist bij zijn 'rondje om de kerk'.
In Ghost Squad is het rondje echter bijzonder kort, slechts drie missies en dan is het klaar, over…, uit…, Game Over. Waarna je dezelfde route opnieuw kunt 'beleven', in een iets hogere moeilijkheidsgraad, dat dan weer wel.
Om het geheel wat minder eentonig te maken heeft de ontwikkelaar wat kruispunten in het spelverloop geplaatst. Dan word je als speler voor een keuze gesteld, zoiets als: ga je voor de linker of de rechter deur? Sluip je naar binnen of ga je op z'n Rambo's? Dat is leuk, dat geeft het rondje een twist.

ERVARING

Toch, het blijft steeds hetzelfde rondje natuurlijk. Gelukkig dan maar dat je na het voltooien van de knalroute, ervaringspunten verdient. Deze geven je na afloop van de game cadeaus in de vorm van nieuwe uniformen of nieuwe wapens, die variëren van uzi's tot shotguns.
Naast deze vrij te spelen extraatjes, zullen zich in de drie missies nieuwe paden openbaren. Waardoor het eentonige karakter ietwat wordt ingedamd.



Geen paniek. Het is pas kwart over vijf.

HALEN ALS

- Je een saai mannetje bent.
- Je altijd al eens een rondje om de kerk hebt willen rijden.
- Je op zoek bent naar een niet al te opwindende arcade shooter

> "JE MOET DIT RONDJE ECHT MET MEERDERE PERSONEN AF KUNNEN LEGGEN, ANDERS IS ER GEEN HOL AAN."



Dit gaat lastiger worden dan het starten van een nudistencamping in Irak.

MET Z'N ALLEN

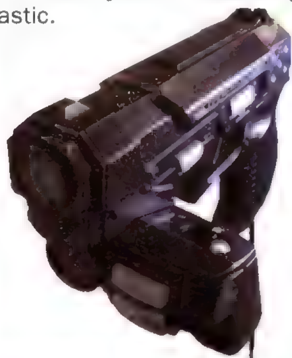
Om niet net als de machinisten te verdrinken in herhaling en een dodelijk saaie belevenis, is het aan te raden om Ghost Squad in ieder geval met z'n tweeën te spelen. Helemaal goed is het om je in de Party mode (waarin je ninja's moet bekogelen met shurikens of bikinibabes dient nat te spuiten) met vier spelers uit te leven.
Persoonlijk zou ik gek worden van steeds weer hetzelfde te moeten doen. Dat is ook een van de redenen waarom ik Assassin's Creed nog niet heb uitgespeeld, maar dat terzijde.
Ik wil je dan ook aanraden om eerst even heel goed na te denken voor je deze titel uit de winkel haalt. Je moet dit rondje echt met meerdere personen af kunnen leggen, anders is er geen hol aan.





GEEN WII

Heb je geen Wii maar een PS3 en wil je ook genieten van zo'n arcadehal knaller? Dan moet je (nog even) wachten op Time Crisis 4. Nu heeft de PS3 geen Wii afstandsbediening om mee te knallen, maar Time Crisis 4 krijgt wel een eigen schietijzer, en dat wordt een bijzonder fraai stukje plastic.



CONCLUSIE

Ghost Squad is een arcadeshooter die doet wat je ervan verwacht: lekker kort, bijzonder plezierig met meerdere spelers maar in je uppie is er geen zak aan.



JEROEN

SCORE 65

Na ongeveer een half uur heb je het rondje voltooid en dan kun je het nogmaals doen, en nog een keer en nog…

GHOST SQUAD
Wii
SEGA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
12+



SONIC RIVALS 2

Wat Jurjen heeft met Mario en Jeroen met Solid Snake, heeft Maarten met Sonic. Hij is zo ongeveer de enige op de redactie die gelooft dat er nog leven in de blauwe egel zit en hem niet bestempelt als 'vergane glorie'.

MAARTEN ONTMOET EEN BIJNA PUNTGAVE EGEL



Er is niemand die het zal ontkennen; Sonic heeft gefaald in het 3D tijdperk. Gelukkig komt de ooit zo populaire Sega mascotte in het 2D universum nog wel behoorlijk voor de dag.
Dat zagen we bijvoorbeeld in Sonic Rivals, een PSP game waarin Sonic als in z'n beste dagen door prachtige 2D werelden rent. Voor de stoerheid schakelde de game soms over naar 3D, maar het concept bleef simpel: ren naar voren, pak die power-ups, verzamel die ringen, spring daar waar nodig is en ren als eerste over de finishlijn. Een kind kan de was doen, zou je denken...

TE SNEL?

Het enige nadeel van Sonic Rivals was dat het zó snel ging, dat je eigenlijk amper zag wat je op je pad tegenkwam. Je moest elk level wel een stuk of vijf keer spelen, wilde je een kans maken het te halen. Daarnaast was het spel vrij eenzijdig en van korte duur. Gelukkig springt Rivals 2 deels op die tekortkomingen in (zie ook kader).
De raceonderdelen zijn bijna gelijk als in deel één, en ook hier zijn ze retesnel en moeilijk. Dat werkt enerzijds heel frustrerend omdat je na tien keer proberen een level gewoon wilt halen, anderzijds is de beloning als je het de elfde keer wél haalt alleen maar groter. Het deed me ook denken aan het oldskool gamen, toen games nog niet makkelijker werden gemaakt om de casual en non-gamers aan te spreken. Neem een spel als Assassin's Creed; een mooi spel maar het is verdraaid lastig om er een uitdaging in te zien.

TE MOEILIJK?

Toch gaat Sonic Rivals 2 in dat opzicht wel wat te ver. Perfectionisme is mooi maar er zijn grenzen. De moeilijkheidsgraad bij de derde Acts is echt te hoog. Het lijkt soms zelfs alsof je met een bug te maken hebt. Frustrerend! Tel daarbij op dat je tegenstander zelden op een fout te betrappen is, en je begrijpt mijn advies om dit spel niet te spelen als je last hebt van een opvliegend karakter, want geheid dat je je PSP naar de tering gooit.
Beschik je echter over veel skills en geduld, dan blijft het fun om door de ouderwets opgezette levels te vliegen, ringen te verzamelen en het heerlijke geluidje daarvan te horen.



BATTLE MODES

Het snelle racen door de woltjke en gekleurde levels wordt in Rivals 2 afgewisseld door battles. Dit zijn simpele, kleine 2D werelden waarin je het opneemt tegen één van Sonic's rivalen. Het speltype varieert van Knock Out, Tag, Ring Battle, King of the Hill, Capture the Chao tot Laps Race. Niet allemaal even leuk, maar wel allemaal net even anders. Bovendien is een dergelijk onderdeel uitermate geschikt om in de multiplayer mode te spelen, waarvoor in dit geval slechts één spel nodig is.

> "OUDE TIJDEN LIJKEN TE HERLEVEN. LEVELS VOL TOETERS EN BELLEN, SHORTCUTS, VERSCHILLENDE NIVEAUS EN KEIHARDE STRUIKELPUNTEN."


De treinen zitten tegenwoordig zo vol dat veel reizigers de Intercity hebben omgedoopt tot Interstaatle.

HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

MIDDENWEG

Oude tijden lijken te herleven. Levels vol toeters en bellen, shortcuts, verschillende niveaus en keiharde struikelpunten. Het is tevens goed te zien dat Backbone Entertainment begrijpt dat een 3D Sonic niet werkt en de egel zich veel beter thuisvoelt in een (uitgebouwde) 2D omgeving.
Ik moet eerlijk zijn; Sonic gaat nooit meer terugkomen zoals ie was, maar in Rivals 2 lijkt de gulden middenweg gevonden.



CONCLUSIE

Het is snel, het is fun en het lijkt op de oude Sonic zoals we 'm ooit graag zagen. Yes, er zit nog leven in de blauwe egel!


MAARTEN

SCORE 76

[illegible]

SONIC RIVALS 2
PSP
[illegible]
[illegible]
[illegible]
OUT NOW
7+



MEDAL OF HONOR: HEROES 2

Jeroen vroeg zich al eerder hardop af hoeveel Tweede Wereldoorlog games EA nog gaat uitbrengen. En na deze Medal of Honor game gespeeld te hebben, is ie er helemaal klaar mee.

Infinity Ward begrijpt ons gamers; zij lieten met Call of Duty 4 eindelijk de jaren '40 - '45 achter zich en gingen oorlogje spelen in de 21ste eeuw. Hierdoor voelt het geheel weer fris aan, met nieuwe wapens, nieuwe locaties en bovenal nieuwe tegenstanders.
EA daarentegen gooit er nog maar weer eens een shooter uit waarbij je in de huid kruipt van een Amerikaanse soldaat tijdens de Tweede Wereldoorlog ... zucht...



UITGEKAUWD

Ik kan me best voorstellen dat wanneer je zelden of nooit een WO II shooter gespeeld hebt, je kunt genieten van de strak geregisseerde actie die deze Medal of Honor game je te bieden heeft. Maar ik heb al zo veel van dit soort games gespeeld. Of het nu op de PSone is, de PS2, PSP, PS3, Xbox 360 of in dit geval de Wii... de Medal of Honor serie is nooit echt veranderd.
Ik heb dit soort shooters ooit eens omschreven als een ritje in een spookhuis, waarbij rammelende skeletten op vaste plaatsen uit de kast tevoorschijn kwamen. De MoH serie doet al jaren niets anders. Als speler kun je maar één pad volgen en in plaats van skeletten die uit de kast springen, rennen achterlijke Duitse soldaten naar houten kisten om daar achter vandaan jou onder vuur te nemen.
Het is allemaal zo ontzettend simpel en zo ongelooflijk uitgekauwd dat ik, en ik durf te wedden velen met mij, het wel gehad hebben.

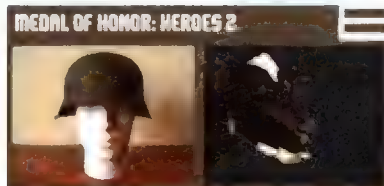
HALEN ALS

- Je maar geen genoeg kunt krijgen van WO II shooters.
- Je wel eens een MoH game wilt spelen.
- Je ontzettend van uitgekauwde spellen geniet.

PLEZIER

Toch had ik in eerste instantie best wel lol met MoH Heroes 2. Dat was voornamelijk te danken aan de besturing die, in tegenstelling tot bij Vanguard, goed werkt. Niet alleen het schieten gaat bijzonder prettig ook andere acties, zoals het gooien van granaten, het activeren van explosieven of het knallen met een bazooka werkt goed.
Ik ging er dan ook echt even voor zitten, ik had plezier en kon een glimlach dan ook niet onderdrukken toen ik een Duitser trakteerde op een welgemikt schot tussen zijn ogen.
Die glimlach was er overigens na een drietal uren wel vanaf. Dat kwam omdat ik de nieuwigheid van de besturing op een gegeven moment wel had gezien en me begon te irriteren aan het uitgekauwde spelprincipe waar de MoH serie zich maar niet aan weet te onttrekken.





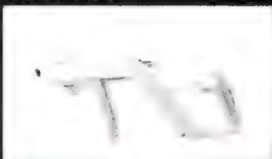
STANDAARD RIEDELTJE

Heroes 2 is zeker geen slecht spel, sterker, het heeft best veel te bieden met z'n zes uur durende singleplayer mode, een grappige Ghost Squad-achtige arcade mode en naar verluidt een 32 man online knalfestijn.
Toch vervalt ook deze MoH game weer in het standaard riedeltje van één vaste route, domme A.I., overbekende locaties, standaard acties etc. etc. Iedereen die wel eens een MoH game te veel heeft gespeeld weet waar ik op doel. Daarom ook deze oproep van mij: beste EA, zouden jullie alsjeblieft willen stoppen met Tweede Wereldoorlog shooters? We hebben het nu wel gezien. Stoppen dus! Dank jullie wel.

JEROEN HEEFT HET EFFE GEHAD

Wii ZAPPER

Medal of Honor Heroes 2 is ook te spelen met de Wii Zapper, maar ik kan je verzekeren dat je meer plezier zult beleven aan de game wanneer je het speelt zonder dit stukje plastic. Dat zit A. een stuk meer ontspannen en B. voorkomt onnatuurlijke bewegingen met je armen en bovenlichaam.



WAAROM MOET IK ALTIJD DE KEEPER ZIJN?

Komt dat schooooooot!!!

CONCLUSIE

Heroes 2 is best een goede first-person shooter op de Wii, alleen heb ik het wel gehad met de Tweede Wereldoorlog als strijdtoneel in deze vorm.



JEROEN

SCORE 65

Singleplayer zes uur.

MEDAL OF HONOR: HEROES 2
Wii
ELECTRONIC ARTS
1 - 32 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

12+



BLEACH: BLADE OF FATE

Aan creativiteit ontbreekt het Japanners niet. Hoe noemen we een serie met in de hoofdrol een zwaardvechtende held met geblondeerd haar? Inderdaad, Bleach. Gelukkig is Steven bekend met deze animatieserie en was hij meer dan bereid deze DS titel te checken.



Ondanks dat de serie een beetje langzaam begint, is Bleach een hele leuke ervaring compleet met stoere krijgers en demonen. Hoofdpersoon Ichigo krijgt onverwacht de krachten van een Soul Reaper, een voorrecht dat normaal gesproken niet voor stervelingen is weggelegd. De verantwoordelijke hiervoor, Rukia Kuchiki, wordt ter dood veroordeeld door de leiders van de Soul Society. Uiteraard legt Ichigo zich niet neer bij dit besluit en reist hij samen met enkele vrienden – waaronder mijn persoonlijke held Chad – naar deze bizarre wereld om haar te redden.

STREET FIGHTER II

In Blade of Fate heb je de standaard 2D vechtspel gameplay tot je beschikking om Rukia uit haar benarde positie te bevrijden. De aanwezige combo's vinden hun wortels in de welbekende Street Fighter II besturing, met specials die worden uitgevoerd door bepaalde bewegingen op de D-Pad te combineren met een druk op een knop. Je hebt lichte, medium en zware aanvallen, en een aparte knop om te verdedigen (in tegenstelling tot de besturing van SF II). Je kunt vijanden werpen en 'dankzij een speciale sprong de diepte in' op twee verschillende niveaus in een level vechten. Als een speciale meter vol is, kun je met iets uitdagendere knoppencombinaties extra sterke aanvallen uitvoeren. Door tweemaal een richting in te voeren met de D-pad kun je dubbele sprongen maken of kort sprinten.



M'n vrouw zegt altijd dat ik van die warme handen heb, maar je hebt altijd baas boven baas.

KAARTENSET

Origineel is de toevoeging van een kaartenset, waarvan twee stuks uit een verzameling van acht op het onderste scherm worden weergegeven. Door deze aan te tikken krijgt bijvoorbeeld jouw kracht of energiemeter een tijdelijke boost. De optie om een custom kaartenset te maken is geweldig. Grafisch ziet Blade of Fate er sterk uit met strakke personages en mooie omgevingen en animaties. Even indrukwekkend zijn de vele spelmodes. Naast onder andere een Arcade, Story en Training modus is er tevens een multiplayer Vs mode. Het is mogelijk om met vier spelers los te gaan, waarbij de dubbele gelaagdheid van de levels mooi van pas komt.

CONCLUSIE

Bleach: Blade of Fate is niet alleen interessant voor iedereen die bekend is met de serie, ook gamers die trouw blijven aan old school vechtspellen heeft deze titel veel te bieden. Het is dan ook de beste in zijn soort op de DS.



STEVEN

SCORE **88**

De indrukwekkende hoeveelheid spelmodes zal je lang bezig houden. Met name de multiplayer mode biedt veel replay value, en is zelfs met één cartridge te spelen (je moet wel effe geduld hebben terwijl andere spelers de content downloaden).

BLEACH: BLADE OF FATE
DS
TREASURE / SEGA
1-4 SPELERS
OUT NOW

12+



FANTASY WARS

Een strategiegame met Orcs? Waaaat???!!! Een hands-on met WarCraft 4? Nee, Jan, rustig, het is Fantasy Wars maar...

Ik ben geen groot fan van turn-based gameplay. Natuurlijk, er zijn uitzonderingen. De Mario RPG's zijn prima, Advance Wars zou ik niet anders willen spelen en af en toe een Heroes of Might & Magic potje kan ik best waarderen, maar in de regel speel ik mijn strategie en rollenspellen graag in real-time. Ik stond dan ook niet te trappelen om Fantasy Wars te gaan spelen, al helemaal niet toen ik de inwisselbare Orc tronie op de voorkant van de speldoos zag staan.



Maar voordat ik het doorhad, was ik lekker een paar uur aan het klikken en hakten mijn legertjes de vierkante Orcs genadeloos in de pan.

NIET ORIGINEEL

Vierkant? Nou ja, blokkerig als je begrijpt wat ik bedoel. Je wilt dan ook niet te veel inzoomen, want grafisch komt het spel wel heel erg gedateerd over. Bovendien is het artwork en 't overall design super standaard Middeleeuwse fantasy. De makers hebben nergens de moeite genomen iets origineels te doen met de aanwezige orcs, draken, elven en dwergen. Ook de muziek had wel iets krachtiger gemogen; ik miste opzwepende oorlogstrommels en schetterend trompetgeschal. De felle, happy-de-peppie gifgroene kleurtjes kan ik dan weer wel waarderen.

HELDENDAAD

Nadat je een ras hebt gekozen, verplaats je je legers over hexagonale vakken.



Doorgaans is het de bedoeling zoveel mogelijke land te pikken, maar ook gebouwen met de grond gelijk maken en grondgebied verdedigen, behoort tot je takenpakket. Na een gewonnen gevecht verdien je ervaring, goud en magie dat je uiteraard inzet om je leger te upgraden en uit te bouwen. Natuurlijk mogen ook de Heroes niet ontbreken en juist deze speciale eenheden hebben baat bij steeds verder ontwikkelende magie. Het verdient ook aanbeveling om het terrein in acht nemen, zo pakte ik vaak voordeel door hoger gelegen gebied als eerste in te nemen.

KODDIG

Overall heeft het spel een koddige uitstraling maar het blijft een feit dat slechts weinigen warmlopen voor dit soort turn-based fantasy strategy games. Toch, de moeilijkheidsgraad ligt niet al te hoog en de uitwerking is redelijk recht door zee. Rita Verdonk zou er trots op zijn. Ik hoor dat ze nog op zoek zijn naar een trol voor Fantasy Wars 2, dus...

CONCLUSIE

Bij Gamekings is de clichématige conclusie 'voor fans van het genre' streng verboden, maar hij gaat voor Fantasy Wars toch helemaal op. Het is allemaal wel aardig, bij gebrek aan beter.



JAN

SCORE **69**

Ik heb me hier, ondanks alle cliché's, langer mee vermaakt dan ik aanvankelijk gedacht had.

FANTASY WARS
PC
INO-CO / NOBILIS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

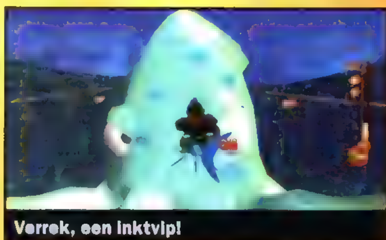
12+



DONKEY KONG JET RACE

Haaaa, fijn, daar is de nieuwe Mario Kart, mooi op tijd. Eh, oh nee, het is een Mario Kart-kloon. Maar goed, je kunt wél met Donkey Kong racen. En het komt van Nintendo, dus zal het wel goed zijn. Toch, Jurjen?

Weet je, het kan mij niets schelen dat dit spel oorspronkelijk voor de GameCube is gemaakt, en dat het oorspronkelijk bedoeld was de raketgedreven raceton-voertuigen met de Bongo-controller te besturen.
Nou ja, die dingen kunnen me wel iets schelen, want het maakt de keuze de game nu toch maar op de Wii uit te brengen nogal dubieus. Net als het feit dat je nu niet beurtelings op de Bongo's moet trommelen om de voertuigen te besturen, maar met de Wii afstandbediening en Nunchuk op en neer moet wapperen. Hadden ze die game niet beter gewoon kunnen annuleren?
Na zo'n vier zeer frustrerende uren in DK: Jet Race is mijn antwoord een volmondig JA!

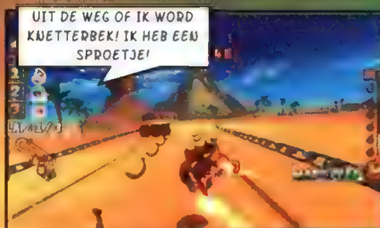

Verrek, een inktvip!

TROMMELEN

Stel je voor dat je de afstandsbediening (AB) en Nunchuk (NC) vasthoudt als drumstokjes en aan het begin van elke race moet trommelen om snelheid te maken. Na een paar seconden heb je de maximale snelheid bereikt en wordt deze vastgehouden, wat betekent dat je niet meer hoeft te trommelen om vaart te maken. Je gebruikt de AB en NC nog wel om te sturen. Schud met het ding in je linkerhand om naar links te gaan of met het ding in je rechterhand om naar rechts te gaan.
Zo moet je de objecten ontwijken die overvloedig over de racebanen zijn verspreid. Als je een botsing maakt met een object, moet je opnieuw snelheid maken door te trommelen. Je kunt een sprong maken door AB en NC tegelijk omhoog te bewegen.

GOEDKOOP

Deze fundamentele besturing werkt niet goed. Als je bijvoorbeeld na een botsing met trommelen wilt beginnen om weer snelheid te maken, dan herkent het spel je eerste beweging met de AB of NC meestal als een poging een bocht te maken, waardoor je vaak buiten je schuld een tweede botsing zult maken. Hierdoor, en niet alleen hierdoor, ontbreekt een gevoel van controle, wat toch wel het minimale is wat ik van een racespel verlang.
Nu was het spel met een beter uitgewerkte besturing (misschien met de oorspronkelijke Bongo-controller) overigens nog steeds geen goed spel geweest. Daarvoor ontbreekt het aan een gevoel van snelheid, is het gedrag van je tegenstanders echt belachelijk slecht en goedkoop geprogrammeerd, en veroorzaken de power-ups meer irritante chaos dan fun.



CONCLUSIE

Dit spel had nooit in de winkel mogen verschijnen, want het is gewoon niet oké. En die illusie wordt wel gewekt met die overbekende apenkop op de cover. Een vervelende manier om het vertrouwen van de fans te schaden.


JURJEN

SCORE 35

Elk uur dat je hieraan besteedt, is er een te veel.

DONKEY KONG JET RACE
PAON / NINTENDO
Wii
1 - 4 SPELERS
25 JANUARI 2008

3+



BEATS

Aangezien Jeroen alleen maar U2 nummers op zijn PSP heeft staan, is hij door Ed verplicht om z'n hoofdtelefoontje te gebruiken. Dit omdat de eindbaas die "misselijkmakende stem van die Ierse egotripper" over de speakers in de redactieruimte absoluut niet trekt. Dat Jeroen al dagenlang BEATS aan het spelen was, viel dan ook niemand op.

Ten tijde van de PlayStation had je een grappig zwart-wit spelletje genaamd Vib Ribbon. Je moest een konijntje van A naar B loodsen terwijl er, op de maat van de muziek, obstakels langskwamen. Door op het goede moment op de juiste knop te drukken, ontweek het konijntje het obstakel.
Dit ritmespel had naast het unieke uiterlijk ook nog een extraatje: je kon het konijntje namelijk ook op je éigen muziek laten wandelen. De registratie was niet altijd even subliem maar het werkte wel.


Wat moet dit voorstellen? Een ruimteschotel van zwevende aardappels met rooie beatjes?

BEATS

Nu, zo'n negen jaar later, verschijnt er via PlayStation Store weer een muziek-ritme game, ditmaal voor de PSP. Toegegeven, de uitstraling is wat minder fantasievol dan Vib Ribbon maar past daarentegen wel helemaal bij Sony's handheld. Lekker hip dus, met felle kleurtjes en artistieke symbooltjes.
Je kunt verschillende actieve thema's selecteren die niet alleen het menu opleuken maar ook nog eens aansluiten op jouw muziek. Want daar draait het in feite om, jouw muziek.


Iemand dacht dat een dropship een schip vol drop was. De droplul.

KNOPJES DRUKKEN

Het leuke van BEATS is dat er niet zoiets als "game-over" bestaat. Het draait dan ook niet om een nummer uitspelen maar meer om een betere highscore neer te zetten. Dit gegeven werkt aanstekelijk en tegelijkertijd bijzonder prettig. Er is geen druk, geen prestatiedrang, alleen maar jouw favo muziek en jouw duimen die de juiste knoppen proberen in te drukken.
Symbooltjes komen van links, rechts en boven, naar het midden van het scherm gevlogen, waarbij jij de juiste knop in moet drukken als ze het rondje in het centrum raken. Komen ze van links dan moet je overigens niet vergeten ook even links op je D-pad te drukken, anders mis je de nodige punten (voor rechts geldt natuurlijk hetzelfde).

BIJNA PERFECT

De PlayStation symbooltjes worden op de maat van de door jou gekozen muziek op je afgevuurd. Dat zijn er enkele op de gemakkelijkste stand en meerdere op de moeilijkste stand. Missen maakt niet uit, dat gaat alleen ten koste van je score. Raak je er genoeg achter elkaar dan loopt je multiplyer op en als je ook nog eens de speciale symbooltjes pakt, kun je nog meer punten scoren.
Zoals gezegd werkt het bijna perfect, hier en daar levert BEATS een vals nootje op, maar daar staat tegenover dat je al knopjes drukkend wel lekker kunt genieten van je favoriete muziek.
Met of zonder hoofdtelefoontje op.

CONCLUSIE

BEATS is z'n acht eurootjes meer dan waard.


JEROEN

SCORE 80

Zo lang speelbaar als je zelf maar wilt.

BEATS
PSP
STUDIO LONDON / SCEE
1-2 SPELERS
OUT NOW (ALLEEN VIA PLAYSTATION STORE)

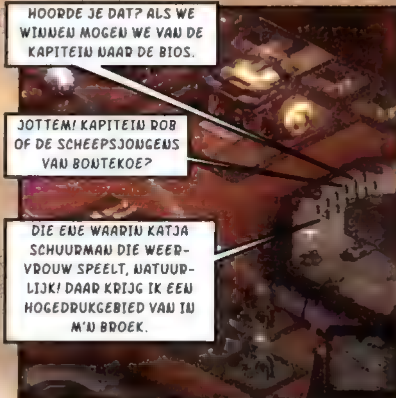
3+



SUNAGE

SunAge wil ons meenemen naar de "goeie ouwe tijd" van old skool 2D RTS games; een tijd waarin Jan zijn liefde voor het genre tot wasdom zag komen. Toch ziet hij de toekomst voor deze strategietitel niet echt zonnig in...

Ik had echt zin in SunAge. De eerste beelden deden me denken aan de tijd van WarCraft II en Red Alert. Hoe overzichtelijk was de wereld toen en nog niet zo serieus allemaal [Ouwe lul - Ed].
SunAge heeft op het eerste gezicht het uiterlijk van Blizzard's strategy-games en de eerste Command & Conquer spellen. Ook het achtergrondverhaal is 'ouderwets' simpel: een futuristische setting met drie strijdende partijen: mensen, mutanten en aliens.
Oké, klikken en knokken dan maar.



LAAT MAAR

Helaas, onder het ouderwetse uiterlijk gaat té pittige gameplay schuil. Ik hou van uitdagende gevechten maar hier is de gameplay pittig door designfouten en rare spelelementen. Het spel kent behoorlijk wat bugs, en crashte regelmatig, ook al heeft ontwikkelaar Vertex4 al wat patches uitgebracht.

De A.I. van de tegenstanders is oneerlijk hard. Dat kan leuk zijn omdat je echt gedwongen wordt tactisch te handelen - tankrushes zijn bijna niet mogelijk - maar het lijkt er verdacht veel op dat de computer A.I. cheat. Neem daarbij het feit dat je troepen niet altijd lekker reageren op je muisklikkende commando's en de voortdurende vertraging die bij het verplaatsen van je troepen komt kijken, en je begrijpt dat zich al snel een 'laat maar zitten' gevoel van me meester maakte.

BUDGETBAK

Toch huisvest de game een aantal aardige elementen. Het vechtsysteem van je troepen is bijvoorbeeld leuk bedacht (met secundaire wapens), er zijn meerdere grondstoffen te produceren en het bouwen vraagt eindelijk eens wat inzicht. Zo dien je ervoor te zorgen dat gebouwen van stroom voorzien worden. Die is echter vertakkend, waardoor er letterlijk zwakke schakels kunnen ontstaan, waar je vijand sneaky op kan inspelen (andersom ook natuurlijk). Immers, als je basis zonder stroom komt te zitten, loopt alles vast.



Het is een leuk idee wat de nodige strategie met zich meebrengt, en daarom is het ook des te spijtiger dat het spel zo slordig is afgewerkt. Ik zie deze game dan ook snel in de budgetbak belanden. Wie weet zijn we dan vijf patches verder en krijgt het spel een tweede kans, maar dat is vermoedelijk wishful thinking...

CONCLUSIE

Rammelend gamedesign en rare bugs bezorgen een uitdagende en in potentie verslavende RTS een nekschot. Jammer, deze game had een beter lot verdiend.

JAN
SCORE 50

Je kan hier best behoorlijk wat tijd insteken, zeker als je alle drie de speelbare kampen doorloopt.

SUNAGE
PC
VERTEX4 / LIGHTHOUSE ENTERTAINMENT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
12+

SHERLOCK HOLMES VS ARSÈNE LUPIN

Het is geen groot geheim dat Jan als een van de weinigen op de redactie nog ouderwetse point-and-click adventures speelt. De nieuwe Sherlock Holmes game maakt duidelijk waarom Jan een van de weinigen is...

Het adventure genre is niet dood; de Runaway serie en de Sam & Max Episodes bewijzen dat er nog steeds ruimte is voor dergelijke games. Sherlock Holmes onderscheidt zich van bovengenoemde spellen door het totale gebrek aan humor. Niet dat er per se gelachen moet worden bij een goed point-and-click adventure, maar deze vierde Sherlock Holmes game op rij van ontwikkelaar Frogwares is wel erg serieus... en voorspelbaar.



HINTS

Had de voorganger van deze game (The Awakened - in 2007 verschenen) een lekker grimmig en duister tintje, in dit deel ligt alles redelijk open en weet je al meteen wie er achter de gepleegde diefstallen zit. Meesterdief Arsène Lupin is namelijk dusdanig onder de indruk van Holmes' reputatie dat hij hem uitdaagt. Hij bereidt een aantal meesterkraken voor en stelt Holmes steeds via hints op de hoogte. Natuurlijk kom je er als slimme detective achter wat de nieuwe te stelen kunstschat wordt, maar toch Lupin je keer op keer te slim af is... waarna er op de 'crime scene' nieuwe hints voor je klaar liggen.

AUTOMATISCHE PILOOT

Het idee is leuk, de uitwerking wat minder omdat de game een mysterieus tintje mist. Daarnaast zijn alle personages en omgevingen weer erg statisch. De locaties, diverse musea en andere Victoriaanse gebouwen uit het Londen van de negentiende eeuw, komen fraai in beeld en zorgen voor sfeer, maar echt veel doen kun je er niet 'in'. Ook Holmes oogt alsof ie te lang in de botox heeft gehangen. Stijfjes is een ding, maar dit?
Uiteindelijk draait het allemaal om de puzzels in een detectivegame en die steken hier gewoon goed in elkaar; er zitten echte hersenkrakertjes bij, al is in sommige gevallen de oplossing meer geluk dan wijsheid. Grootste probleem heb ik met mijn eigen gevoel. Dat gevoel vertelt me dat Frogwares een beetje op de automatische piloot heeft gewerkt, en dat komt de serie niet ten goede...



CONCLUSIE

Het is allemaal zo enorm degelijk dat ik me afvroeg of André Rouvoet niet stiekem achter deze game zat. Tijd om de serie op de schop te gooien want nog zo'n deel en ik val in slaap.

JAN
SCORE 60

The Awakened heb ik helemaal uitgespeeld, maar dit deel heb ik na een slordige drie uur van mijn PC afgehaald.

SHERLOCK HOLMES VS ARSENE LUPIN
PC
FROGWARES / ATOLL SOFT
1 SPELER
OUT NOW
3+

F.E.A.R.
THE PERSEUS MANDATE

Jan is een groot fan van de shooter F.E.A.R. maar met de spanning en de intense gameplay van het origineel heeft deze tweede add-on weinig meer te maken. Met schaamteloos uitmelken wel.

Wat is dat toch, dat succesvolle ontwikkelaars en uitgevers op den duur altijd ruzie krijgen? Valve ging een aantal jaren geleden stampvoetend weg bij Vivendi, Guitar Hero maker Harmonix brouilleerde met Activision en maakt nu Rockband voor EA, Crytek kreeg knallende ruzie met Ubisoft over Far Cry 2 en ontwikkelaar Monolith is weg bij Sierra... en dat terwijl F.E.A.R. nog wel zo'n succes was.
Het resultaat is dat de rechten op de naam F.E.A.R. van Sierra zijn, maar dat de rechten van de personages (Alma onder andere) bij Monolith liggen. Sierra laat dus nu een andere ontwikkelaar F.E.A.R.2 maken, terwijl Monolith met de 'echte opvolger' bezig is, genaamd Project Origin (voor meer info www.projectorigingame.com). Wat een soap.



Over fear gesproken, ik liet dit plaatje aan mijn huishoudelijke hulp zien: het lieve mens trok helemaal wit weg.

BEEN THERE, DONE THAT

Dat Monolith niet aan het roer staat van deze tweede, standalone add-on voor F.E.A.R., is dan ook goed te merken: The Perseus Mandate is een verplicht en zielloos nummertje geworden.



Op papier heeft de game nog alle ingrediënten die het origineel zo tof maakten, maar het is een herhaling van zetten in ongeïnspireerde, vierkante, grauwe, lelijke levels. Deze keer speel je een lid van een ander F.E.A.R. team dat eveneens op onderzoek uitgaat in donkere ruimten met flikkerende TL balken. Toegegeven, het spel is nog steeds creepy, en naarmate deze add-on vorderde, liep het echt nog wel een paar keer dun door m'n broek, maar ik heb het allemaal al eerder en beter gespeeld in het origineel en de eerste add-on.

WEINIG OVER

De bullettime in F.E.A.R. was een van de pijlers van het spel, evenals de briljante A.I. van de tegenpartij. In de Perseus Mandate moet je die bullettime echter constant gebruiken omdat je anders gewoon niet verder komt. Niet dat de vijand deze keer slimmer dan slim is; ze beschikken simpelweg over te krachtige wapens. Vaak is het one shot, one kill en heb je geen idee wat je nu fout deed. Van de tactische shootouts uit het origineel blijft dan ook weinig over.

CONCLUSIE

Uitmelkerij van de bovenste plank. Alleen aan te raden aan F.E.A.R. fans met oogkleppen voor.



JAN

SCORE 58

Al na anderhalf uur begonnen mijn gedachten af te dwalen en maakte een gevoel van F.E.A.R. zich van mij meester. "Had ik die aanmaning van de belasting nou al betaald?"

F.E.A.R. –
THE PERSEUS MANDATE
PC
TIMEGATE STUDIOS / SIERRA ENTERTAINMENT
1 – 16 SPELERS
OUT NOW

18+



XBOX 360

OVERLORD
RAISING HELL

De meest succesvolle Nederlandse game van 2007 krijgt een uitbreiding in de vorm van Raising Hell. Jan zette z'n oranje bril even af voor een objectief oordeel.

Er zijn te weinig games waarin je de slechterik uit kunt hangen. Om die reden heb ik me nog best vermaakt met Kane & Lynch. Natuurlijk kende het spel de nodige slordigheden en waren te veel spelelementen ondermaats uitgewerkt, maar het voelde fris en opwindend om eens de vloekende, cops killende klootzak uit te hangen.
Net zoals het heerlijk gniffelen was om in Overlord, een van de grote verrassingen van vorig jaar, een Evil heerser te spelen. De bekende middeleeuwse fantasy setting werd aangenaam op de hak genomen en wist mede dankzij de aanwezigheid van de hilarische Minions de harten van velen te stelen.





Z'n favoriete band is ongetwijfeld Smashing Pumpkins.

NAAR DE HEL

Inmiddels zijn er diverse downloads beschikbaar voor de Xbox 360 versie: er is een gratis pack, een multiplayer pack (Challenge Pack) en Raising Hell.

Die laatste is wat mij betreft het leukst omdat deze de singleplayer aangenaam verlengt en de bestaande gameplay origineel uitbouwt.
De vijf domeinen uit het origineel: Mellow Hills, Evernight, Heaven's Peak, de Golden Halls en de Rubo-rian Desert, hebben er allemaal een ondergrondse helse variant bij gekregen. Je mag dan Overlord zijn van de wereld, je wilt ook heersen in de onderwereld; zeker wanneer mysterieuze krachten jouw onderdanen daar naartoe lokken en je macht wankelt, want dat kan natuurlijk niet.

ONTSPANNEN

De 'hel-werelden' zijn met veel smaak en humor vormgegeven en zitten vol nieuwe uitdagingen, vijanden en oude bekenden in een 'ander' jasje. Te veel verklappen over de verhaallijn wil ik niet maar hier is duidelijk een ontwikkelaar aan het werk geweest die met plezier de game(play) naar een hoger niveau heeft getild.
De werelden zijn groot(s) en uitdagend met beduidend lastigere puzzels en dito vijanden. En natuurlijk is het een genot om opnieuw die gorgelende en giechelende Minions aan te sturen.

OP PC?

Uiteindelijk moeten de drie packs ook gebundeld worden voor PC maar hoe en wanneer is op dit moment nog onduidelijk.

Voor nu geldt dat Xbox 360 gamers die het originele Overlord bezitten, zonder een moment van twijfel dit Raising Hell pack moeten downloaden. Nu!

CONCLUSIE

Zelfs als ik mijn nationalistische hart niet mee laat spreken, kan ik niet anders dan stellen dat Triumph Studios opnieuw puik werk heeft geleverd. Raising Hell is nu eens geen plichtmatige add-on, maar daadwerkelijk een hele leuke verlenging, aanscherping en verdieping (letterlijk!) van de bekende Overlord gameplay.



JAN

SCORE 80

De nieuwe singleplayer missies laten je zeker een slordige zes uur aangenaam akelig evil zijn.

OVERLORD: RAISING HELL
XBOX 360
TRIUMPH STUDIOS / CODEMASTERS
1 SPELER
OUT NOW

16+



F.E.A.R. FILES

Jullie verkiezen toch altijd gameplay boven graphics? Nou, dan moet je F.E.A.R. Files eens spelen, kijk of je dan nog steeds zo lult. J.J. werd er in ieder geval zwaar depressief van.

De shooter F.E.A.R. werd gemaakt door Monolith en behoort tot een van onze all time favorites. De extreem goede A.I., de cool uitgewerkte bullet-time effecten en de vele geslaagde schrikmomenten zorgden ervoor dat deze spooky shooter veel indruk op ons maakte. Monolith kreeg helaas van Vivendi een schop onder z'n hol en een ander bedrijf werd gevraagd deze 'add on' (twee nieuwe campaigns, te weten Extraction Point die het verhaal oppakt waar het origineel ophield en Perseus Mandate) voor de Xbox 360 te maken.
Met fatale gevolgen, want deze gasten hebben waarschijnlijk de klok op hun kantoor al een paar jaar stilstaan.

BENEDEN ALLE PEIL

De graphics van Fear Files (FF) zijn beneden alle peil; vergeleken met de F.E.A.R. van twee jaar terug is er echt niks veranderd, en toen was F.E.A.R. al niet een van moeders mooiste, kun je nagaan. Leg FF naast Call of Duty 4 en niemand zal begrijpen dat beide games in hetzelfde jaar zijn gemaakt. De grijze ruimten, fantasieloze open locaties, blokkerige explosies en neppe animaties zorgen ervoor dat je deze game het beste met een zonnebril op speelt.

HÉ, KAPPEN NOU MET DAT GESCHIET OF IK BEL DE POLITIE!

NOU, NOU, WAT BEN JIJ WEER LICHT GERAAKT, ZEG

AAN DE BAK

Er is echter ook een andere kant aan FF. Ik heb de game namelijk met plezier uitgespeeld. Met die zonnebril op, dat wel, maar de A.I. en vuurgevechten zijn gewoon zo goed uitgewerkt dat ik die inspiratieloze omgevingen op de koop toe nam, want uiteindelijk gaat het immers om het gamen zelf.
In een shooter wil je knallen, je wilt tegenstand krijgen. Nou, dan kun je lekker aan de bak in FF. In de hard mode moet je alles geven om de strafende en steeds weer op een andere plek opduikende CPU's te verslaan. En alle fijne bad guys uit F.E.A.R. zoals de gewone zombie-soldaten, de ninja-soldaten, de zwaar bepantserde soldaten en de brute mechs, zitten weer in de game. FF toont zich daarmee wederom de Ninja Gaiden van de shooters.

SCHOP IN DE BALLEN

Maar ja, ik krijg die game, jij legt er zestig euro voor neer. Met dat bedrag in gedachten is FF echt een schop in de ballen van elke F.E.A.R.-fan. Vivendi had gewoon een echte nieuwe next-gen game moeten laten maken in plaats van deze ouderwetse crap.



CONCLUSIE

F.E.A.R. Files is als een oerlelijke vrouw die heel goed is in bed. Het is maar de vraag hoeveel visuele ellende je kunt verdragen...


J.J.

SCORE 69

Not zolang je de ellende kan aanzien...

F.E.A.R. FILES
XBOX 360
VIVENDI
1 - 16 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

18+



PC

DEATH TO SPIES

Er was begin 2007 een perstrip naar Parijs waar niemand naartoe wilde omdat er alleen maar B-games werden getoond. Achteraf bleek daar toch een spel tussen te zitten dat, ondanks de foute titel, verrassend aardig was, aldus onze Jan die nooit z'n neus ophaalt voor welke trip dan ook.

Een game met en over spionnen? Tja, dan heb je mij al voor de helft te pakken. Maar toen ik de screenshots en de korte filmpjes van deze game zag, werd ik toch afgeschrikt door het stoffige uiterlijk van het spel. Aan de andere kant: sinds de Commandos serie een stille dood is gestorven, heb ik toch wel weer zin in een WO II game waarin je vanuit de derde persoon kunt sneaken, infiltreren en gebruik kan maken van de omgevingen.


Ik heb 't niet zo op spies, hoogstens een vleesspies op z'n tijd.

CONTRASPIONAGE

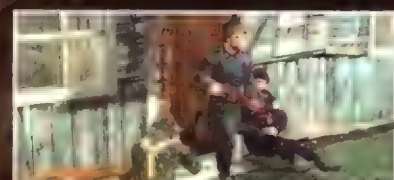
Jij speelt in Death to Spies een lid van de Russische Smersh: een elite-eenheid gespecialiseerd in contraspionage. Als spion is het jouw taak dubbelspionnen, overlopers, hoge officieren, deserteurs en corrupte eindredacteuren [dit is een grapje van Jan, hoop ik voor hem – Ed] op te sporen en onopgemerkt uit te schakelen.
Voordat je echter je doelwit bereikt, dien je in een open map je route te bepalen en onderweg zo min mogelijk op te vallen. Duitse soldaten, verschillend in rang, patrouilleren in de omgeving, en ondanks dat je een Duits uniform kunt aantrekken, dien je constant alert te blijven. Officieren kijken door je vermomming heen en bloedspetters op een kostuum zijn ook verdacht.

(TE) LASTIG

De gameplay is een mix van Hitman, Splinter Cell en Commandos, waarbij vooral die laatste z'n stempel drukt op het geheel vanwege de hoge moeilijkheidsgraad. Sommige opdrachten zijn zo lastig uitvoerbaar omdat je bijvoorbeeld in een 'split second' twee hoge Duitse piefen dient uit te schakelen terwijl soldaten altijd in de buurt zijn.
Rambo stijl de boel oplossen is vaak ook geen optie omdat je ammo beperkt is en je altijd in de minderheid bent. Het wordt je nooit makkelijk gemaakt in Death to Spies.

NAGELBIJTEND

Ondanks dat sommige missies gewoonweg te moeilijk zijn, en de game technisch wel wat beter afgewerkt had mogen worden, is Death to Spies opvallend leuk en authentiek. Bewakers en soldaten reageren overtuigend op geluid of slaan alarm als ze een lijk spotten. Naast overbekende opdrachten (steel geheime plannen, dood officieren, blaas een brug op), zorgen ontsnappingsmissies of infiltreren in het hol van de leeuw (om een overloper net op tijd om zeep te helpen) voor heel wat fraaie en nagelbijtende spelmomenten.
Deze game zal, schat ik, voor veel gamers te hardcore zijn, maar voor liefhebbers van Pyro's Commandos serie en IO Interactive's Hitman, is Death to Spies allesbehalve een B-titel.


Deze titel dient niet te worden verward met de hate site: Death to Totally Spies.

CONCLUSIE

Spannend en overtuigend, bij vlagen frustrerend moeilijk maar vooral verrassend leuk. Een ideaal tussendoortje om het grote, gapende gat na de topoogst van eind 2007 op te vullen.


JAN

SCORE 73

Deels door de hoge moeilijkheidsgraad maar deels ook door het plannen en de 'pace' van de game, ben je hier wel een tijdje zoet mee.

DEATH TO SPIES
PC
HAGGARD GAMES / 1C COMPANY / NOBILIS
1 SPELER
OUT NOW

16+



WORD ABONNEE!

Het is een hardnekkig vooroordeel: de gemiddelde pokerspeler is liever lui dan moe. En wie zijn wij om daar tegenin te gaan? Herken jij jezelf in dat stereotype beeld, dan is een **abonnement op Poker Magazine** geknipt voor jou. Je mist geen nummer meer en hoeft niet eens naar de winkel. Wij zorgen ervoor dat het blad zes keer per jaar netjes bij jou op de mat ploft.

Maar ook pokerspelers die wat energieker zijn dan hun doorsnee hobbygenoot, kunnen onze abonnementsaanbieding vermoedelijk niet weerstaan. Want abonnees krijgen **zes nummers voor de prijs van nog geen vijf** én ontvangen een aantrekkelijk **welkomstgeschenk**. Wat dacht je van een deck 100% plastic **Copag-kaarten**? Pokermateriaal van de bovenste plank, getipt door alle kenners. Of kies voor het pokerboek ***Poker voor Beginners II***. In dit vervolg op de bestseller *Poker voor Beginners* neemt het ervaren team van PokerInfo.nl No Limit Hold'em toernooien onder de loep. Dat is nog eens wat je noemt *positive expected value*!













Vul de onderstaande bon in en stuur hem op, of abonneer je via www.poker-magazine.nl



Ja! Ik ga all-in en neem een abonnement op Poker Magazine, 6 nummers per jaar voor **€22,50** (België: **€25,50**).

Ik kies voor:

☐ een jaarabonnement Poker Magazine met als welkomstgeschenk een deck hoge kwaliteits Copag-kaarten*
☐ een jaarabonnement op Poker Magazine met als welkomstgeschenk het boek Poker voor Beginners II*
(* + €2,30 verzendkosten)

Naam en voorletters ____________________ m/v ________

Adres ____________________

Postcode __________ Woonplaats __________ Nederland / België

Emailadres ____________________

Handtekening __________ Datum __________

Betalingswijze:
☐ Ik ontvang een acceptgirokaart (extra kosten: €1,15)
☐ Ik betaal per automatische incasso, mijn bank-/gironummer is: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(NB: alleen in Nederland)



Stuur deze bon (postzegel niet nodig) naar:
HUB Uitgevers
Antwoordnummer 1228
2000 VG Haarlem
Je kunt ook abonnee worden via www.poker-magazine.nl
Het abonnement wordt automatisch verlengd, tenzij je uiterlijk twee maanden voor de vervaldatum schriftelijk opzegt.

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMEMAGAZINE VAN DE BENELUX

SMUT!

ONWEERSTAANBAAR!

Kom naar PU.NL voor je dagelijkse dosis gamenieuws, gepeperde weblogs van de redacteuren, specials over van alles en nog wat en natuurlijk voor Baklap TV!

Op PU.NL houden we je op de hoogte van alles wat er speelt in de game-industrie. Dus veel roddels en natuurlijk alles over de nieuwste games en de laatste ontwikkelingen in de bizz.

OF JE HET NU WILT OF NIET, DR. TED LEGT HET NÓG EEN KEER UIT!

BAKLAP TV

LE PU.NL, C'EST MAGNIFIQUE, NON?

SCHOKKEND!

EY CRINGO! VAMOS A LA PU.NL POR FAVOR!

Gamenieuws gonzo style!

CHECK JE DAGELIJKSE PORTIE OP PU.NL

民众祖PU.NL加你临的
年临来开你来祖开答

Elke dag vers!

BIZAR!

ACHTUNG! PU.NL IST SUPERGEIL!

POWER UNLIMITED

DAILY GAMER

Videocontent van Spielberg niveau!

BIJ PU.NL KOM JE NOG EENS VERRASSENDE INVALSHOEKEN TEGEN

Is dat een taco in je broek of ben je gewoon blij om op PU.NL te zijn?

PU.NL: DAAR ZET IK GRAAG M'N TANDEN IN!

BUT I WANT TO!

I DID NOT HAVE A SEXUAL RELATIONSHIP WITH THE PU.NL CREW.

PU.NL, DAT LAAT JE JE TOCH NIET DOOR DE NEUS BOREN?

PU.NL AKBAR!

Nu met nog meer niet functioneel naakt!

MAAR WIJ HEBBEN TOCH HELEMAAL GEEN INTERNET?

BRASJOVSKY PROSINEC PU.NL PIVO NASDEROVJA MEDZINARODNE!

KUN JE NAGAAN! IK VIND PU.NL NU AL GOED.

Ook voor Poolse gamers!



APPLE INTO GAMES

Het was al wat langer bekend en ze maken er zelf ook geen geheim van: Apple is geïnteresseerd in games. Tja, wie wil er nu geen graantje meepikken uit deze steeds lucratiever wordende ruif?

Tot nu toe werden er slechts sporadisch wat games uitgebracht voor Apple's Macintosh maar de iPhone zou dit gat op moeten gaan vullen, en als we kijken naar de mogelijkheden van de iPod lijkt ons dat helemaal niet kansloos.



PHASE

De kleine muziekspeler van Apple heeft middels Pac Man en Tetris wat voorzichtige stapjes richting gaming gezet en onlangs stortte ook Harmonix zich op de iPod markt met de ritmegame Phase.
De game lijkt qua interface erg veel op Guitar Hero, waarbij je het clickwheel op het juiste moment op de juiste positie dient te zetten. De muziek die Phase gebruikt is je eigen muziek; je kunt namelijk zelf een lijstje samenstellen van muziek waarvan jij vindt dat die gebruikt moet worden. Het werkt super simpel en het doet alleen maar verlangen naar de mogelijkheden van de iPhone of de iPod Touch op het gebied van aanrakingsgevoelige besturing.

Het feit dat Apple third-party developers tools/games kunnen ontwikkelen voor de iPhone, zou ook weleens een goed voorteken kunnen zijn. Een voorbeeld daarvan is er al in de vorm van Tap Tap Revolution.



Tap Tap Revolution

MaffeMugShot

Hé da's Donkey Kong, maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Pim Gerritsen uit Ede. Hij wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.



NATIONALE EntertainmentBon MUZIEK FILMS GAMES

GAMES

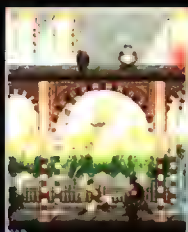
Alle games zijn getest op de Sony Ericsson W910i. De geteste games en andere zijn te downloaden via wap.powerunlimited.nl of door bijgaande code te SMS-en. Daarbij worden eenmalige kosten in rekening gebracht van 4,50 per game. Je zit dus niet vast aan een abonnement. (spellen kunnen per toestel verschillen).

PRINCE OF PERSIA CLASSIC

SMS JG<spatie>333103528 naar 4777
GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Goed geraden; Prince of Persia Classic is inderdaad de klassieke Prince of Persia, maar ditmaal in het PoP jasje dat we kennen uit The Sands of Time.
Toch weet PoP het ouderwetse gevoel in stand te houden. Hier en daar moet er wel gevochten worden, maar over het algemeen is het toch voornamelijk op drukgevoelige tegels landen om poorten te openen, razendsnel over ineenstortende vloeren rennen, etc.
Bekende kost voor iedereen die wel eens met deze klassieker heeft gestoeid. De grafische update is een welkome toevoeging voor een game die bijzonder prettig wegspeelt.
Met de simpele besturing onder het numerieke toetsenbord kun je de prins vrij gemakkelijk door de eindeloze gangen sturen maar omdat er op sommige momenten ook best wel vingervlugheid van je wordt verlangd, biedt de game genoeg uitdaging.



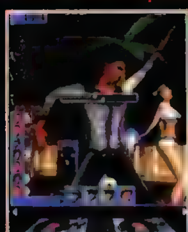


SCORE: 7

THE SIMS DJ

EA MOBILE.EA.COM

Oké, laat ik er dan ook maar voor uitkomen: ik vind The Sims DJ leuk! Echt, als je op zoek bent naar een ritme-actiespel dan is dit niet eens zo'n hele slechte keuze.
Het doel is om plaatjes te maken en deze vervolgens in de disco's ten gehore te brengen. Dat plaatjes maken is het ritme-actie onderdeel, waarbij je verschillende stijlen kunt kiezen. Heb je vier verschillende sporen geselecteerd en klinkt het naar behoren, dan moet je al drukkend op de maat van de muziek de plaat maken.
Heb je eenmaal een plaat af dan kun je in de disco een feestje bouwen. Dat werkt dan weer als een puzzel, waarbij je rekening moet houden met de dansers. Willen er bijvoorbeeld twee op rock en twee op dance uit hun dak gaan, dan moet je dus een plaatje inzetten met twee dans en twee rock sporen, en zo wordt het langzamerhand steeds lastiger en uitgebreider.





SCORE: 6



DOWNLOAD DE COVER ALS WALLPAPER

Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

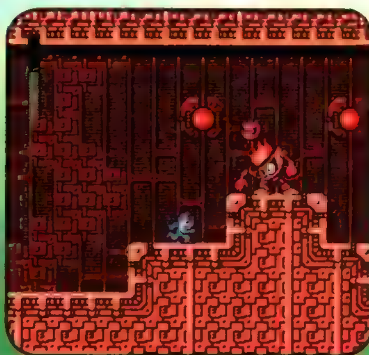
MEGA MAN 2

Wii · VIRTUAL CONSOLE

Aan het begin van Mega Man 2 mag je meteen kiezen uit negen levels. Elk van die levels biedt telkens weer nieuwe loop-schiet-en-spring-uitdagingen in een specifiek thema, afgesloten met een gevecht tegen een eindbaas die dat thema vertegenwoordigt.

Als je de eindbaas van een level hebt verslagen, kun je zijn specifieke wapen gebruiken in de andere levels. Na het verslaan van Wood Man kun je bijvoorbeeld blaadjes schieten, na het verslaan van Bubble Man kun je schieten met... bubbels. Zo moet je een beetje zoeken naar de beste volgorde om de levels te voltooien, omdat sommige wapens enorm veel voordeel opleveren in bepaalde levels.

Het is een uitdagende, originele en nog steeds aansprekende spelopzet. De levelontwerpen zijn fantastisch, beter nog dan die van de voorganger, al zitten er hier en daar wat dingetjes in die je onmogelijk de eerste keer al kunt halen. Toch, dit is Mega Man in zijn beste vorm.





500 PUNTEN SPELERS 1 SCORE



POKÉMON SNAP

Wii · VIRTUAL CONSOLE

In een tijd waarin de 3D-Pokémon-games telkens weer teleurstellen, is het een verademing om Pokémon Snap te spelen. Naast de RPG's voor Nintendo's handhelds is dit namelijk de beste Pokémon-game tot op heden.

De opzet is erg simpel: je karretje rijdt automatisch over een vast parkoers, als in een spookhuis, aan jou de taak om goed om je heen te kijken en Pokémon te fotograferen.

Met mooie kiekjes verdien je punten die toegang geven tot nieuwe omgevingen en speciale werpvoorwerpen om Pokémon mee uit hun schuilplaats te jagen, zoals appels en stinkbommen.

Speciaal voor deze Wii-download is de mogelijkheid toegevoegd om je foto's op het prikbord te plaatsen en met vrienden uit te wisselen.

Dat is nu typisch zo'n extra waar niemand op zat te wachten (laat Nintendo liever online-multiplay-functies toevoegen aan games als Mario Kart), wat niet wegneemt dat dit een verplichte download is voor elke Pokémon-fan!





1000 PUNTEN SPELERS 1 SCORE



CYBERNATOR

WII VIRTUAL CONSOLE

Dit weinig bekende actiespel van Konami plaatst je aan boord van een robotachtig gevechtsvoertuig dat kan lopen, springen, zweven, schieten en glijden. Het maakt deel uit van de Assault Suit-serie waarvan ook delen zijn verschenen voor de Megadrive en PlayStation.
Het spel is goed te herkennen als een Konami-product door de cyber-techno-achtige omgevingen, de dramavolle soundtrack en de manier waarop de actie regelmatig wordt onderbroken voor verhalende dialogen die in beeld verschijnen.
Dit is een degelijk spel dat na een paar levels helaas wel een beetje voorspelbaar en herhalend wordt. Ook het wat trage speltempo begon ons te irriteren. Cybernator is een aardig spel voor mensen die gecharmeerd zijn van die typische Konami-vibe. Maar als je gewoon een vet loop-en-schiet-spel zoekt, ben je wat ons betreft beter af met vlottere en meer variatie biedende titels als Gunstar Heroes en Super Probotector.





800 PUNTEN SPELERS 1 SCORE

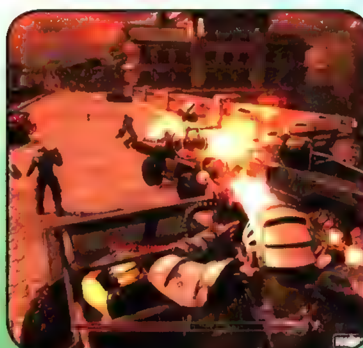


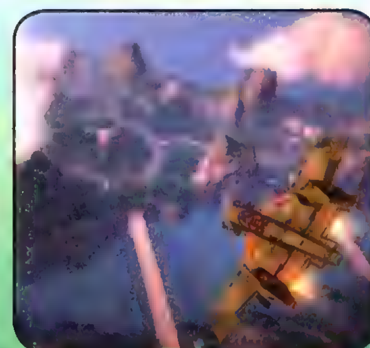
WARHAWK OPERATION OMEGA DAWN

PLAYSTATION 3 · PSN

Voor iedereen die nog lang niet uitgekeken is op de online only game Warhawk, is er nu een (betaalbare) uitbreiding genaamd Operation Omega Dawn. In dit zogenaamde boosterpack steekt het volgende:
- Een nieuw nachtelijk strijdtoneel genaamd de Omega Factory.
- Een nieuw vliegtuig genaamd de KT 424 Combat Dropship.
- Daarnaast zijn er vijf maps geupdate zodat het nieuwe Dropship gebruikt kan worden.

De grootste vernieuwing zit 'm, zoals je al gedacht had, in de toevoeging van het Dropship. Omdat het toestel plaats biedt aan maar liefst zeven bemanningsleden, kun je het beschouwen als een vliegend fort.
Zo kan de piloot een gigantisch kanon bemannen en nemen de overige soldaten tegelijkertijd plaats achter kleine, doch zeer doeltreffende raketwerpers. Het Dropship uitschakelen is dan ook een hele klus en zal een goede samenwerking vereisen.
Naast het feit dat er zeven personen aan boord van de KT 424 kunnen, heeft het vliegtuig ook nog eens de mogelijkheid om een voertuig met zich mee te dragen, en je kunt je wel voorstellen wat dit voor tactische mogelijkheden met zich meebrengt.
Rij je in een Jeep met de vlag van de tegenpartij, dan kan het zijn dat je teamleden even in komen vliegen, je oppikken en afleveren bij de thuisbasis, waar jij in alle rust een punt kunt scoren.
Nadeel van de KT 424 is de traagheid van het toestel; dit omdat hij geen stuwraket bezit, zoals de Warhawks, maar alleen kan zweven. Daarbij heeft het oppikken van een jeep of tank tot gevolg dat de snelheid alleen maar afneemt.
Al met al zorgen deze zes Eurootjes ervoor dat je nog meer plezier kunt beleven aan Warhawk. Alleen dient Sony nog even wat extra servers gebruiksklaar te maken die ook dit Operation Omega Dawn Booster Pack ondersteunen.









€ 5,99 SPELERS 1 - 32 SCORE



SENSIBLE WORLD OF SOCCER

XBOX LIVE ARCADE

De voetbalgame die het genre op de kaart zette is terug! Sensible World of Soccer wordt wel als de grootvader van games als FIFA en PES gezien. En terecht, in de jaren dat de Amiga nog dé spelcomputer was, stak dit spel bij menig voetbalfanaat in die console.
De populariteit was met name te danken aan de simpele manier van spelen. Toch leidde die simplistische opzet er niet toe dat het spel oppervlakkig werd.
Het spel is snel, de voetballertjes (vanuit de lucht bezien) volgen goede looplijnen en een beetje tactisch inzicht is noodzakelijk om de tegenstander het hoofd te kunnen bieden.
Deze Xbox Live Arcade versie is onveranderd gebleven en daar kunnen we alleen maar blij mee zijn. Natuurlijk heeft deze variant ook een kleine grafische opknapbeurt gekregen waardoor het er in HD net even wat mooier uitziet, maar Sensible World of Soccer is tegelijkertijd qua spelbeleving heerlijk ouderwets.





800 MICROSOFT POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Paula Vrolijk - de Vries (marketing manager) Karin Bleshaar, Jelka Bongaerts, Csilla van Eijkelenburg, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Robert ter Smitten
UITGEVER Martin Smelt
ALGEMEEN DIRECTEUR Wouter Hendrikse
FINANCIEEL DIRECTEUR Richard Mul
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGERS Karel Broshuis,Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

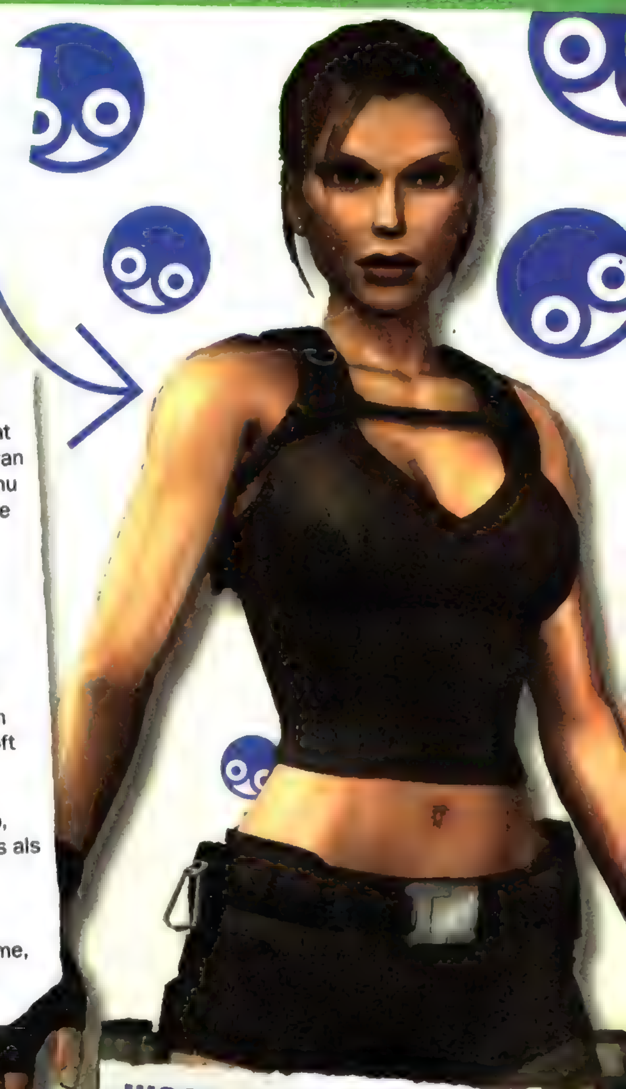
Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB UITGEVERS

HOI 2007 PRINT

CHICK VAN DE MAAND

DE KEUS DEZE MAAND WAS BIJZONDER KLEIN. MAAR WIE HEEFT ER KEUS NODIG ALS JE LARA CROFT HEBT?



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Rockband is tof, laat daar geen twijfel over bestaan. Wat wij ons echter afvragen is of dit niet meteen het einde is van de vernieuwing in de muziekgames-bizz. Want wat kun je nu nog maken? Big Band, compleet met zes trompetten, twee trombones en een tuba?

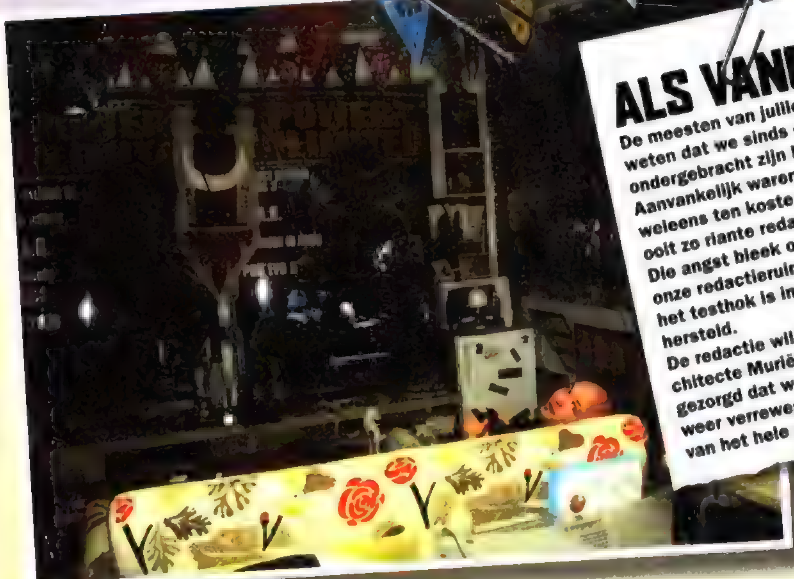
★ Misschien dat Far Cry 2 grafisch niet kan tippen aan Crysis, maar we kunnen het wel allemaal spelen...

★ Leuk, al die vooruitblikken op 2008, maar je kunt toch niet anders dan constateren dat er voor een net zo goed 2008 straks op de E3 nog heel wat vette aankondigingen gedaan moeten worden. Waar is bijvoorbeeld de Microsoft en Nintendo game waar iedereen wakker van ligt?

★ Als het review cijfer afhangt van de dikheid van de trip, krijgt de nieuwe Tomb Raider nu al een Gold Award. Zelfs als de game vol met bugs zit.

★ Zo snel als de game is, zo lang duurde het om een oordeel te vellen over BurnOut Paradise. Zo'n goede game, en dan zo'n domme fout maken met dat kaartje. Alleen kabouter Plop kan daarop navigeren...





ALS VANOUDS

De meesten van jullie zullen inmiddels wel weten dat we sinds een maandje of twee ondergebracht zijn bij een nieuwe uitgeverij. Aanvankelijk waren we een beetje bang dat dit weleens ten koste zou kunnen gaan van onze ooit zo riante redactieruimte en testfaciliteiten. Die angst bleek ongegrond; niet alleen is onze redactieruimte zelfs toffer dan ooit, ook het testhok is inmiddels weer in alle glorie hersteld.
De redactie wil bij deze onze binnenhuisarchitecte Muriëlle bedanken die er voor heeft gezorgd dat we ook bij onze nieuwe uitgeverij weer verreweg de vetste werkplekken hebben van het hele pand.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

12% Nog steeds die shitload aan november/december krakers uitspelen.

8% Op zoek naar het goedkoopste vliegticket voor de E3 in juli.

7% Elke dag in de mail kijken of we al uitgenodigd zijn voor een previewsessie met GTA IV.

12% De Dante uithangen in Devil May Cry 4.

8% Boris troosten omdat Brothers in Arms weer is uitgesteld.

13% Ontdekken hoe leuk het is om voor lul te staan in Rockband.

8% En niet beseffen dat we al elke maand in de PU voor lul staan.

11% Ons kapot lachen om Maarten's broze botjes.

[illegible] Oppassen dat we onze eigen botjes niet breken op het snowboard.

13% Beseffen dat we weer een maand dichter bij de nieuwe add-on van World of WarCraft zijn, en dus nog even aardig tegen moeder de vrouw doen.

TO DO LIST

- KIJKEN OF WE GRAN TURISMO PROLOGUE 5 UIT JAPAN KUNNEN IMPORTEREN VIA ONZE SUSHI-CONNECTIE.
- ALVAST TICKETS EN HOTEL VOOR DE NIEUWE E3 IN LA BOEKEN. 15 TOT EN MET 17 JULI IS HET WEER ZOVER EN WIE WEET ZIJN WE ER NU EEN KEERTJE ZO BIJTIJDS BIJ DAT WE DE KAMERS NOG VOOR EEN NORMALE PRIJS KUNNEN KRIJGEN.
- GTA IV SCHIJNT IN MAART UIT TE KOMEN. DUS WIE WEET KUNNEN WE HEEL MISSCHIEN, MOGELIJK, PEUT-ÊTRE, MAYBE, VOORZICHTIG EEN KEERTJE SPELEN MET DIE GAME...
- KIJKEN OF WE ONZE KAMER IN PS3 HOME IN NO TIME, NET ALS ONS TESTHOK, KUNNEN LATEN VERANDEREN IN EEN ZWIJNENSTAL WAAR ZELFS EEN GEMIDDELD VARKEN KOTSMISSELIJK VAN WORDT.
- CHECKEN OF FRONTLINES: FUEL OF WAR ÉCHT NET ZO TOF WORDT ALS BATTLEFIELD. DAN MOET JE IMMERS VAN GOEDE HUIZE KOMEN.
- ONZE ANTI-EPILEPSIE PILLETJES SLIKKEN VOORDAT WE BEGINNEN AAN DE HEERLIJK DRUISTIGE ACTIE VAN SUPER SMASH BROTHERS BRAWL.

- JEROEN, JE TICKETS VOOR NEW YORK LIGGEN KLAAR. TOCH NIET VOOR...
- HEEFT ER IEMAND ZIN IN DE GAME LOST ODYSSEY?
- JAN, JE BOEKJE MET ZEILTERMINOLOGIE IS BINNEN, WAAR HEB JIJ DAT IN HEMELSNAAM VOOR NODIG?
- STEVEN HAD JIJ DIE YAKUZA BESTELD DIE HIER VOOR DE DEUR STAAT?
- SINDS MAARTEN CONDEMNED 2 HEEFT GESPEELD, PROBEERT IE ONS STEEDS AAN HET SCHRIKKEN TE MAKEN. WEINIG KANS, SNOTNEUS.
- ZEG JURJEN, ZOU JE HET TOILETPAPIER WILLEN GEBRUIKEN WAAR HET VOOR BEDOELD IS EN NIET OM TACTISCHE AANVALSCHEMA'S OP TE KALKEN.
- IEMAND INTERESSE IN DARK SECTOR? NIET ALLEMAAL TEGELIJK!

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD-

PU 171 LIGT 22 FEBRUARI IN DE WINKELS



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed heeft weer wat grappige onzin uit de teksten van de redacteuren verzameld. Lees en lach je slap. Ed heeft de vertaling er voor de zekerheid maar even achter gezet.

- Ik zie het met enige reservering tegemoet (enige reserves)
- Sony blaast hoog van de tafel (toren)
- Een ruiterlijk belegde boterham (rijkelijk)
- Het is zelfs mogelijk ijs te laten bevriezen (uuuuh...)
- Een niets onthullend overzicht (alles onthullend)
- Stootaangevend (aanstootgevend)
- Twee uit de klauwen gewassen jaguars (uit de kluiten)



SCHIJTGAME VAN DE MAAND:

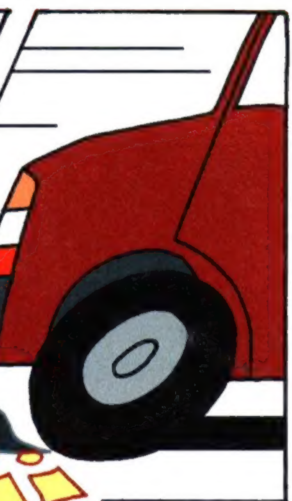
DONKEY KONG JET RACE

"DIT SPEL HAD NOOIT IN DE WINKEL MOGEN VERSCHIJNEN, WANT HET IS GEWOON NIET OKÉ. EN DIE ILLUSIE WORDT WEL GEWEKT MET DIE OVERBEKENDE APENKOP OP DE COVER. EEN VERVELENDE MANIER OM HET VERTROUWEN VAN DE FANS TE SCHADEN."


OH CRAP! VERGEET IK TOCH BIJNA DE REDACTIE VERGADERING!
WARCRAFT


KLAP

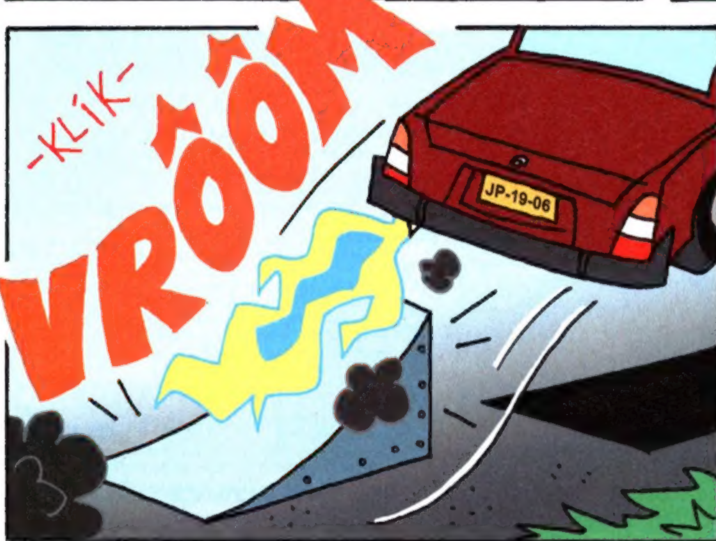

TRAP




HOLA!
PÈÈÈÈP


¿
WOEPS
BOP


MOOI DAT DEZE JONGEN ONLANGS Z'N BAKKIE HEEFT LATEN UPGRADEN!


-KLIK-
VRÔÔM
JP-19-06


HUB


CRASH!


AH, NOG NET OP TIJD!
...EN DE BURNOUT PARADISE REVIEW IS VOOR STEV...
EHM, J.J.